TOTAL GAME BOY

18 JOGOS TESTADOS!

EDIÇÃO PORTUGUESA Nº 8

Pokémon Ouro & Prata

APENAS 490$

251 Pokémon, 10 novas cidades, uma grande aventura!

Olá, eu sou o Togepi e ele é o Pichu!

Road Champs

Acrobacias com BMX que te vão deixar de boca aberta!

3 Posters

Pokémon Ouro & Prata
Emperor's New Groove
Pokédex Ouro & Prata!

O guia completo para... Tomb Raider

Notícias do Game Boy Advance!

mais THE EMPEROR'S NEW GROOVE, DUKES OF HAZZARD, GODZILLA MONSTER WARS, HARVEST MOON 2, SWIV, ROBIN HOOD, ACTION MAN e mais!

RGB EDITORA

GAME BOY COLOR

WILD CHAMELEON · Logic 3 · PELICAN

Temos a melhor selecção em acessórios e periféricos para todas as consolas de Jogos. Visite as melhores lojas da especialidade ou faz a tua encomenda por telefone, fax ou pela internet.

GAMEBOY Organiser

GB 510G
3.700$

CARRY CASE

GB 503
2.690$

BATERIA RECARREGÁVEL + TRANSFORMADOR

GB520G
3.940$

LINK CABLES

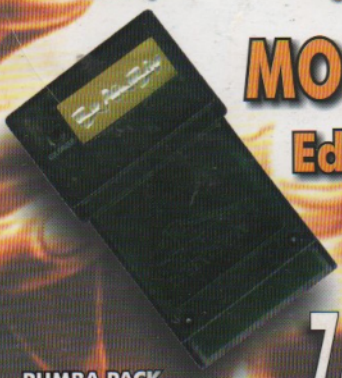
GB505K
1.450$

LENTE COM ILUMINAÇÃO

GB504P
1.780$

HANDY CARRY CASE

GB 509
1.520$



MONSTER BRAIN
Editor p/ POKÉMON Gold e Silver
7.920$

BOOM BOY Adaptador p/FM

PL-875
3.950$

SURVIVAL KIT

PL-843
7.900$

RUMBA PACK Coluna+Vibração

3.470$

CODE BRAKER Códigos p/passar níveis

PL-865
10.850$

POWER ADAPTER

GB 516
1.460$

GAME BOY POCKET COLOR + ORGANIZER Gb510

19.990$

RÁDIO BOY AM/FM

PL-629
2.390$

TIME BOY KEYCHAIN

PL-604
980$

WATCH BOY

PL-605
1.980$

GLO BOY Candeeiro

Firefly
1.500$

OS MELHORES JOGOS P/ O TEU GAME BOY!

Asterix & Obelix contra César	7.490$
Bugs & Lola	7.490$
Driver	7.490$
Games Frenzy	7.490$
Gift	7.490$
Heroes of Might & Magic	7.490$
Looney Toons Collector-A Vingança	7.990$
Lucky Luke Desesperado	7.490$
Smurfs Adventures	7.490$
Tazmanian Devil	7.490$
Test Drive 6	7.490$
Tweety & Silvester	7.490$
Wacky Races - Corridas Malucas	7.490$

OFERTA de Porta Chaves Game Boy em todos os jogos!

IMPORTADOR E DISTRIBUIDOR:

NET BIT

Visite o nossa loja virtual em www.globalshop.pt

CIGEST, LDA. LISBOA: Travessa do Giestal, 26-B LISBOA Tel. 21 361 63 10 Fax. 21 364 89 78 - Email: cigest @ mail. telepac. pt

CDI, LDA. PORTO: Rua Sá da Bandeira, 752 - Tel. 22 205 05 55 - Fax. 22 208 29 59 - E-mail: codin @ mail. telepac. pt

BEM-VINDO!

É uma altura de emoções! Há novos jogos Pokémon – e estes são ainda mais giros que os últimos! Sim, a Nintendo lançou finalmente os novos jogos Pokémon – Ouro & Prata – para todos os coleccionadores do mundo. Testamos estes jogos na página 14 e, num próximo número, vamos dar-te dicas e mapas. Nesta edição, encontras ainda um artigo chamado Game Boy Vai ao Cinema, onde exploramos as licenças de jogos para GB e vemos que filmes davam bons jogos! Além disso, podes contar com os habituais Posters, Testes, Previews e algumas notícias sobre o Game Boy Advance que já foi lançado no Japão. Esta é, por isso, uma edição muito divertida!

A Revista Total Game Boy tem toda a informação de que precisas para comprares o jogo adequado. Em cada Teste encontrarás algumas caixas e imagens que te dão a informação mais actualizada do mundo Game Boy.

INFORMAÇÃO

Editora:	Mattel Interactive
Género:	Desporto
Data de saída:	Já disponível

Aqui encontras qual a editora do jogo, quando estará disponível e de que género de jogo se trata!

DICA RÁPIDA!!! Diz aos teus amigos para comprarem este jogo

Para te ajudar a entrar no espírito do jogo, preparamos sempre uma pequena dica, vinda directamente dos nossos craques em Game Boy.

É aqui que o jogo é desmembrado e os gráficos, som, jogabilidade e durabilidade são classificados. Finalmente, damos uma pontuação total. Se o jogo tiver 90%, obtém um prémio de excelência, um selo DOING!

TOTAL GAME BOY
TESTA A TUA FORÇA
DOING!

GRÁFICOS! Brilhante divertimento animado ★★★★★

SOM! As músicas tornam-se repetitivas ★★★★☆

JOGABILIDADE! Alguns puzzles são ridículos ★★★★☆

DURABILIDADE! Cativante o viciante ★★★★★

Super! Bom! Médio! Fraco!

TOTAL! 95%

O JOGO QUE VALE BEM O TEU TEMPO

Con

PÁGINA 10

O ECRÃ PRATEADO

Descobre coisas sobre o passado, presente e futuro de licenças de filmes para o GBC na página 10!

PÁGINA 14

OURO! Acredita sempre na tua alma!

Pokémon Ouro & Prata já podem ser teus – conhece o novo grupo e descobre se a espera valeu a pena.

eÚDO

Tomb Raider

Segue a nossa solução e ajuda Lara a terminar a sua aventura!

PÁGINA 44

PÁGINA 18

MUITO GIRO!

The Emperor's New Groove é a coisa mais louca que alguma vez saiu dos estúdios da Disney. Mas será que o jogo vale a pena? Descobre na página 18!

...o quero piadas ...sobre lamas!

...OURO & PRATA, ...KÉDEX E ...R'S NEW GROOVE ...TERS!

...ÁGINA 25

NOTÍCIAS	6
As últimas novidades e algumas notícias especiais sobre o Game Boy Advance vindas da Sega!	
PREVIEWS	
The Legend of Zelda Trilogy	8
Megaman Xtreme	9
M&M's Minis Madness	9
Powerspike Volleyball	9
Game Boy Vai ao Cinema	10
Distinguimos os bons e os maus da história cinematográfica do Game Boy.	
TESTES	
Pokémon Ouro & Prata	14
The Emperor's New Groove	18
The Dukes of Hazzard 2	20
Godzilla: Monster Wars	20
Ultimate Fighting Championship	22
Antz Racing	24
Woody Woodpecker Racing	29
Dragon Tales – Dragon Wings	29
Road Champs	30
Robin Hood	31
Mr Driller	32
Doug's Big Game	34
Swiv	35
Lego Island 2	36
Action Man: Search For Base X	37
Flipper & Lopaka	38
Harvest Moon 2	38
Rox	40
Lápis & Papel	42
Mais desenhos loucos feitos por ti!	
Truques!	44
Cinco páginas com dicas e ajuda para resolver o problema de Tomb Raider.	
Correio	50
As respostas às tuas cartas.	

Conhece o Gang

RGB EDITORA

DIRECTOR GERAL
João Lopes

DIRECTOR DE PUBLICAÇÕES
Paulo Oliveira

Administração, Redacção e Publicidade
Contribuinte n.º 503 493 112
CRS Sintra nº 15.460

Rua Laura Alves, 3
2745-152 Queluz
Telefones:
Geral: (351) 21 434 45 00
Publicidade: (351) 21 434 45 06
Fax: (351) 21 434 45 09
E-mail: geral@rgb.pt

DIRECTORA
Teresa Afonso

SECRETARIADO
Priscilla Pereira eSusana Ferreira

REDACÇÃO
Sofia Crespo, Nuno Faria e Márcio Belo

ARTE
Cristiana Nascimento

PUBLICIDADE
Gertrudes Verissimo
E-mail: publicid@rgb.pt

CIRCULAÇÃO
Victor Costa e Sónia Vieira

Pré-impressão
Pancro Artes Gráficas, Lda.
Praceta Pintor José Felix, 3-B
2720 Rebeleira
Tel. (351) 21 496 86 83

Impressão
Sogapal Artes Gráficas, Lda.
Portela da Ajuda – 1495 Lisboa
Tel. (351) 21 425 69 00

Distribuição
Electroliber, Lda.
Rua Vasco da Gama, 4
2685 Sacavém
Tel. (351) 21 940 65 00

Publicação periódica inscrita no Instituto de Comunicação Social com o número 123.645
Depósito Legal n.º 153.666/00

Os artigos desta edição, traduzidos ou reproduzidos da Total Game Boy Color, são copyright ou licenciados pela paragon Publishing, Ltd., UK 2001.
Todos os direitos reservados.

TIRAGEM DESTA EDIÇÃO:
20.000 exemplares

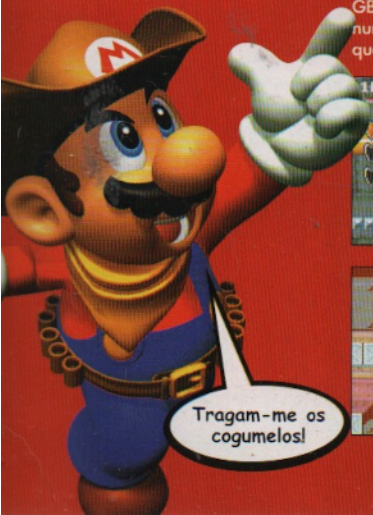
NOTÍCIAS!

Ligeiro Avanço

Mario Advance = Super Mario 2

Bem, talvez tenha sido disparate esperar tanto de Mario Advance, um dos primeiros títulos a estar disponível para o GBA. Quaisquer expectativas quanto a uma aventura estilo Mario 64, eram como castelos nas nuvens, mas é difícil não ficar desiludido quando se descobre que o jogo é, de facto, como uma reedição do clássico Super Marioland 2. É um belo jogo e é a conversão da SNES, o que é muito emocionante e será óptimo jogar um jogo com tanta qualidade num sistema portátil... mas teria sido bom

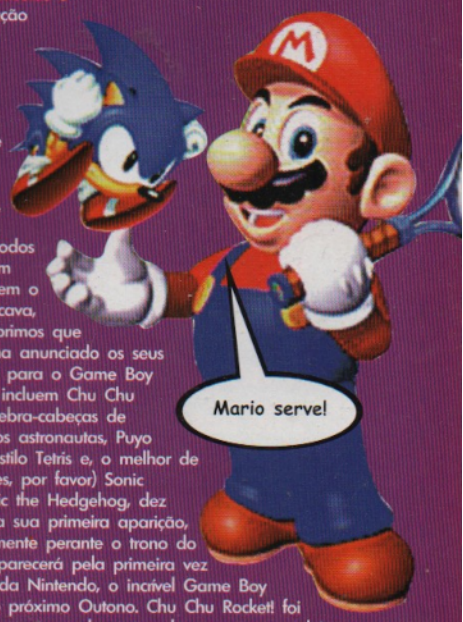
ver Mario e companhia numa novíssima aventura em plataformas, não? Se não te recordas, podes jogar como Mario, Luigi, Toad ou a Princesa Toadstool, à medida que saltas pela misteriosa terra, procurando sementes e chaves. Felizmente, a versão GBA terá uma opção VS nunca antes vista – e é bom que valha a pena! GB



Dia VN?

Será que a Sega perdeu a batalha final?

Já é oficial! Depois de dezenas de incríveis boatos que andam a circular pelos escritórios de videojogos há anos, a Sega anunciou, finalmente, que se vai retirar do negócio das consolas e parou a produção da Dreamcast. O gigante japonês vai dedicar-se, exclusivamente, à produção de software para Dreamcast e outros sistemas. Primeiro, eles deixaram-nos todos espantados, sem percebermos bem o que isso significava, até que descobrimos que a empresa tinha anunciado os seus primeiros títulos para o Game Boy Advance. Estes incluem Chu Chu Rocket!, um quebra-cabeças de acção com ratos astronautas, Puyo Puyo, o jogo estilo Tetris e, o melhor de tudo... (tambores, por favor) Sonic Adventure! Sonic the Hedgehog, dez anos depois da sua primeira aparição, curvou-se finalmente perante o trono do Rei Mario, e aparecerá pela primeira vez numa consola da Nintendo, o incrível Game Boy Advance, já no próximo Outono. Chu Chu Rocket! foi lançado em Março, quando a consola apareceu nas lojas japonesas e Puyo Puyo pode ser esperado algures no Verão. Quem diria, ah? GB



Amigos de Plástico

Muita diversão na Feira de Brinquedos ExCel...

Não fiques com inveja, mas terias ADORADO estar na Feira internacional de brinquedos ExCel, em Londres, no passado mês de Janeiro. A revista Total Game Boy esteve lá para ver as últimas novidades, que em breve estarão numa loja de brinquedos perto de ti e encontrou algumas superestrelas (embora em forma de brinquedo, claro).

Havia muito para ver e fazer, mas o que nos pôs mesmo entusiasmados foi a linha de figuras de acção da Nintendo. É difícil ver por estas imagens, mas quando vires Mario, Luigi, Wario, Donkey Kong, todos com os seus karts, vais querer por ter o conjunto completo. E se Mario Kart não é o teu preferido, podes coleccionar as figuras de Legend of Zelda e de Tomb Raider! GB

Plataformas de Jogo

Estas botas foram feitas para jogar...

Quem disse que os fanáticos de Game Boy estavam fartos de plataformas? Para avivar o aspecto do Game Boy, a Nintendo encarregou a famosa designer de sapatos Helen Richards de fazer uma série de sapatos que mostrasse os diferentes estados de espírito do Game Boy Color. Esta linha exclusiva e limitada de sapatos de plataformas não está disponível no mercado a qualquer preço (senão estaríamos todos a andar com eles), mas estará em exibição no evento Nintendo Game Boy Color Photographic Awards, que irá ocorrer em Londres. Teremos mais informações sobre este acontecimento no próximo número! GB

TOTAL GAME BOY TABELA

1	Pokémon Pinball	Nintendo
2	Pokémon Trading Card Game	Nintendo
3	Super Mario Bros	Nintendo
4	Donkey Kong Country	Nintendo
5	Rayman	UbiSoft
6	102 Dalmatians: Puppies To The Rescue	Activision
7	Thunderbirds	SCi
8	Warioland 3	Nintendo
9	Sabrina: Zapped!	Havas Interactive
10	Chicken Run	THQ

PREVIEWS

Uma espreitadela aos jogos que vêm a caminho!

Uma trilogia Zelda!

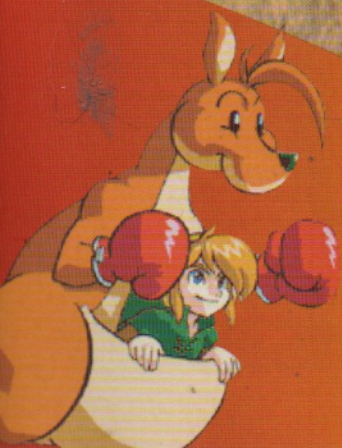
INFORMAÇÃO

Jogo: The Legend of Zelda: Mystical Seed of Courage
The Legend of Zelda: Mystical Seed of Power
The Legend of Zelda: Mystical Seed of Wisdom

Editora: Nintendo

Data de saída: Abril

Finalmente, os novos jogos de Zelda estão quase prontos e a caminho das nossas prateleiras. A Nintendo tem estado ocupada a trabalhar numa trilogia de jogos Zelda para lançamento no Japão e nos EUA, todos com o nome The Legend of Zelda: Mystical Seed, mas, alternadamente, com as palavras Courage, Power e Wisdom, no fim! A forma como os jogos se interligam,*é algo que ainda não está claro, mas podes apostar que isso é possível – ao estilo de Pokémon. Por isso, se quiseres completar um, terás de comprar os três! Se vamos ou não ver os três jogos na Europa, é algo que ainda não se sabe, mas o facto de pelo menos um destes belos jogos de Zelda estar para chegar ao Game Boy, é emocionante só por si! Pelo que vimos destes jogos, os gráficos e o formato da história original de Zelda foram mantidos, com muitos locais coloridos para explorar e personagens fascinantes para falares. Parece haver muitas cenas intermédias, que devem ser interessantes, em que Link e os seus amigos também são animados! Como o jogo anterior foi lançado antes do Game Boy Color, estas novas versões são as primeiras a explorar o poder gráfico extra da consola – e parece que os programadores da Nintendo do Japão fizeram um bom uso das suas capacidades. Aguarda este emocionante lançamento, muito em breve. Esperamos fazer um teste completo a este jogo numa edição futura da TOTAL GAME BOY!

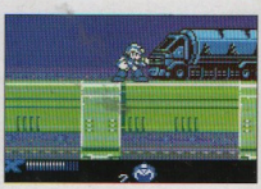


Levado ao extremo

INFORMAÇÃO

Jogo: Megaman Xtreme
Editora: Capcom
Data de saída: Verão

Aqui está um jogo para aqueles que têm mentes científicas! Megaman Xtreme é sobre uns robôs futuristas chamados Reploids, que pensam como Megaman e têm todas as emoções humanas. A sua inteligência é imensa. Megaman é suposto ser único e nunca poder ser duplicado, mas o Dr. Cain, um super-humano, depois de efectuar muitos estudos e análises, conseguiu copiar Megaman. Estas coisas nunca correm bem e, tal como seria de esperar, houve complicações e os Reploids avariaram-se. Bem, o que esperavas de um cérebro eléctrico? Os Reploids, rebaptizados com o nome Maverick, estão fora de controlo e têm de ser caçados por Megaman. Esta aventura de ficção científica vai chegar a um Game Boy perto de ti, este Verão! GB

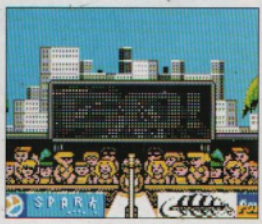


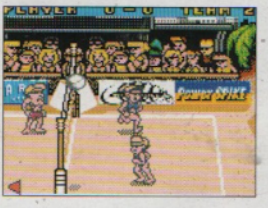
Paraíso de Chocolate

INFORMAÇÃO

Jogo: M&M's Minis Madness
Editora: S&S Int
Data de saída: Verão

Este jogo é um presente especial para todos os amantes de chocolate. É pouco vulgar querer comer as personagens de um jogo de Game Boy, mas M&M's Minis Madness abre a excepção! Que maravilha é estar numa fábrica de M&Ms! Jogas como o Vermelho (lembras-te dele, dos anúncios da TV?) e a tua tarefa é descobrir o que aconteceu ao sistema de computador central, pois a fábrica está a funcionar mal. O grupo M&M original tomou a decisão heróica de salvar os seus representantes miniatura, mas o tempo é fundamental, e o Vermelho começa a sua aventura no armazém. Procura este jogo delicioso numa loja, dentro em breve! GB





Amores de Verão

INFORMAÇÃO

Jogo: Power Spike Pro Beach Volleyball
Editora: Infogrames
Data de saída: Verão

O voleibol faz-nos lembrar o Sol, a areia, os biquinis e os bronzeados. Atira a bola por cima da rede e marca um ponto para a tua equipa. Tens de te sentir enérgico, porque este jogo põe a adrenalina a circular. Se já jogaste voleibol de verdade, sabes o quão difícil é manter a bola no ar – Power Spike Volleyball capta perfeitamente o espírito do desporto. Podes escolher que nação queres representar – podes ser Canadiano, Americano, Jamaicano ou Francês. Até podes mudar de sexo, se quiseres. Queres ser um rapaz ou uma rapariga? Que decisão difícil! Este jogo vai estar disponível para o Game Boy Color dentro de pouco tempo! GB

Compra bilhetes para o mais pequeno ecrã de cinema no mundo.

Game Boy vai ao Cinema

Como referimos na revista do mês passado, o Game Boy vai ter imensos jogos baseados em títulos famosos do cinema. James Bond aparece em Technicolor pela primeira vez, numa aventura ao estilo de Metal Gear Solid chamada The World Is Not Enough, e Indiana Jones vai chegar, com a sua Infernal Machine, mais ou menos pela mesma altura. A equipa de Toy Story vai regressar ao Game Boy com Toy Story Racers, que parece ser um dos melhores títulos de corridas do género. Podes jogar como Buzz, Woody (ou com qualquer que seja o teu brinquedo preferido!) e andar a abrir pelas detalhadas mini-pistas, evitando pernas de cadeiras e mísseis, enquanto competes pelo título de brinquedo mais rápido da Terra! (Procura o nosso teste no próximo mês!)

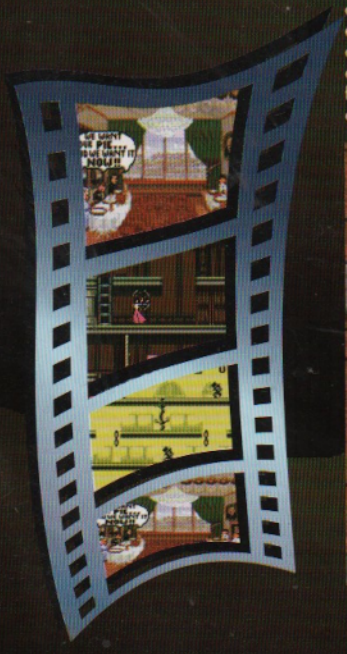
PEQUENOS TRAILERS

Se isto ainda não é suficiente para ti, o clássico da NES, The Three Stooges, vai ser lançado para o Game Boy nos EUA e aquela que é possivelmente, a melhor produção de crime de todos os tempos, The Italian Job, vai ser editada pela SCi até ao final do ano.

NUM GAME BOY PERTO DE TI

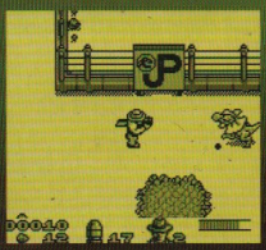
Os jogos feitos a partir de êxitos de bilheteira variam desde as melhores experiências cinematográficas a títulos "preguiçosos" e mal concebidos (com mais frequência do que seria desejável). Nos últimos meses, The Mummy revelou um ser um jogo de puzzles engraçado, The Grinch emergiu como um quebra-cabeças ao estilo de Pac-Man, Star Wars: Episode One reapareceu como uma aventura em Obi Wan's Adventures e Chicken Run transformou-se em "Chicken Run Solid"!

Mas houve mais transferências inesperadas para o pequeno ecrã, para não mencionar algumas grandes banhadas! Quem esperava que Austin Powers aparecesse como um divertido emulador de PC portátil? Ou uma versão Game Boy do clássico francês Les Visiteurs? Para sermos mais específicos, The Mask of Zorro merecia tornar-se num jogo de plataformas tão básico? E porque é que um jogo inspirado no filme Casper só agora foi lançado? Actualmente, os jogos inspirados em filmes podem ter cenas de vídeo impressionantes – de tal ordem, que até uma adaptação para Game Boy pode capturar o espírito do filme! Mas, antigamente, os designers do Game Boy a preto de branco tinham de se esforçar mais.



OS ANOS DOURADOS

Os jogos inspirados em filmes que correram em duas cores são demasiado numerosos para mencionar, mas há alguns que merecem um louvor especial. Ghostbusters II e Roger Rabbit foram convertidos para excelentes videojogos que eram melhores no Game Boy do que em qualquer outra plataforma.



O jogo Jurassic Park, apesar de ser tão pouco subtil quanto o filme, também é um triunfo de jogabilidade simplificada, embora as sequelas, quer do filme quer do jogo, tenham sido um fracasso! Mas a qualidade de um filme nunca garante a do jogo. Por exemplo, Wayne's World e Men In Black provam como uma licença pode correr mal (possivelmente dois dos piores jogos de sempre) e Hudson Hawk, uma das maiores banhadas de todos os tempos, deu origem a um jogo que era agradável em todas as plataformas. Tendo em conta que as séries Indiana Jones, James Bond e The Italian Job são, inegavelmente, obras de qualidade do cinema, esperemos que não sigam a mesma regra.

YWOOD

Vice-versa

Centenas de filmes deram origem a videojogos brilhantes, mas quando a adaptação é ao contrário, o desastre costuma ser enorme. Algumas pessoas gostaram, mas a maioria dos amantes de cinema ainda está a tentar esquecer filmes como Super Mario Bros e Street Fighter: The Movie.

A equipa formada por Bob Hoskins e John Leguizamo na pele dos canalizadores heróis que foram atirados para um mundo alternativo de répteis dirigido pelo malvado Rei Koopa devia ter resultado bem, mas era tão parecido com o jogo quanto um batata é com uma girafa. Yoshi tornou-se num pequeno T-Rex, os cogumelos numa praga de lodo e Toad numa tremenda confusão.

A série de filmes Mortal Kombat portou-se um pouco melhor, mas o segredo dos filmes baseados em videojogos é fazê-los o mais semelhante possível ao jogo. Esperemos que Tomb Raider e Duke Nukem corram melhor!

Dentro em breve?

Porque é que não chegam ao Game Boy alguns jogos menos comuns? Damos uma espreitadela aos clássicos que nunca o foram...

A tentativa

Super Mario Bros e Street Fighter foram fracassos, mas isso não obriga a deixar de parte a ideia de filmes baseados em jogos, como provou Tomb Raider. Pensamos que é altura de Sonic the Hedgehog ter a sua oportunidade no grande ecrã... Tim Burton realiza a história de dois amigos: Sam Hogg (desempenhado pela estrela de X-Men, Hugh Jackman) e Miles Prower (Leonardo DiCaprio). Eles são ambos amigos do bioquímico Dr. Kintobor (Sir Anthony Hopkins), até ao dia em que uma das suas experiências corre mal, misturando o ADN deles com o de um ouriço-cacheiro e de uma raposa, respectivamente. A experiência também lança o cientista, através de um buraco-verme, no mundo de Mobius, onde ele assume o controlo como Dr. Robotnik e dirige todas as criaturas mecânicas de Mobius através do Anel de Mobius.
Sonic e Tails (como agora são conhecidos) têm de usar as suas novas habilidades para libertar as pessoas da escravidão e devolvê-las às suas formas originais antes que elas fiquem aprisionadas para sempre nos corpos dos animais mutantes em que se transformaram.
O problema é que eles estão ambos apaixonados pela cadela mutante Amy (Drew Barrymore). E de que lado está Knuckles (Johnny Deep)?
O filme Sonic podia mistura terror e acção com uma excelente banda sonora e gráficos de última geração. E, estamos certos, seria um êxito assegurado neste Verão!

INFORMAÇÃO	
Jogo:	Yellow Submarine
De:	Nós
Quando?	Nunca

O primeiro jogo psicadélico para o Game Boy Color (a não ser que contes com os estranhos jogos de arcada japoneses) faz-te vestir a pele de um dos quatro Beatles: John, Paul, George ou Ringo, à medida que abres caminho desde a tua cidade natal até ao teu destino e salvas a pacífica Pepperland dos Blue Meanies. Terás de passar por cinco níveis de disparos: The Seas of Green, Time, Science, Monsters e Holes, antes do confronto final. Este jogo teria gráficos loucos e coloridos, com incríveis interpretações das músicas dos fabulosos quatro e devia mesmo ser feito!

INFORMAÇÃO	
Jogo:	Romeu e Julieta
De:	Nós
Quando?	Nunca

Duas famílias, ambas ilustres, vivem na bela Verona, local onde decorre o nosso jogo de luta. Shakespeare tem sido subestimado no campo dos videojogos, mas depois da última versão da história dos dois amantes, com Claire Danes e Leonardo DiCaprio nos papéis principais, esta ideia não parece tão improvável quanto isso. Nesta versão, jogas como Romeu e Julieta, enquanto andas pelas ruas de Verona, combatendo contra os Montagues ou Capuletos, até poderes casar. A luta central de Tibaldo e Romeu é muito intensa e há sempre power-ups, fornecidos pelo Padre Lourenço, para te ajudar a fazer uns belos combos. A seguir – a versão Macbeth do jogo Doom.

INFORMAÇÃO	
Jogo:	Psycho (1968)
De:	Nós
Quando?	Nunca

Um jogo de plataformas rápido e louco em que jogas como Norman Bates e tens de percorrer o Motel Bates em busca de residentes e assegurar que tudo corre como previsto. Sem aviso prévio (se não apanhares comprimidos suficientes), o vilão pode transformar-se na mãe e assassinar qualquer pessoa que esteja à vista. Depois, é Norman quem tem de limpar o sangue antes de a polícia chegar. Só chegámos ao nível do chuveiro. Cuidado com esta primeira conversão de um filme de Alfred Hitchcock para o Game Boy Color!

INFORMAÇÃO	
Jogo:	Casablanca (1942)
De:	Nós
Quando?	Nunca

Um dos maiores filmes de todos os tempos chega ao Game Boy Color. E como é a preto e branco, também funciona no GB original. É uma aventura da II Guerra Mundial e jogas como Rick, tentando ajudar a sua amada Ilsa e o marido a fugir aos nazis, enquanto diriges o teu clube nocturno e manténs toda a gente feliz. Há imensas coisas para apanhar, incluindo bilhetes de avião, armas e muitos feijões, que precisas para manter o nível de energia. O único jogo para Game Boy com um final lamechas. Teremos sempre Paris!

PROCURA-SE!
102 DÁLMATAS

APANHA-OS ANTES QUE A CRUELA O FAÇA!

JOGA O JOGO. VÊ O FILME - ABRIL 2001

EIDOS · Dreamcast · GAME BOY COLOR · ACTIVISION.

www.disney.co.uk/disneyinteractive/

© 2000 Disney. Desenvolvido pela Crystal Dynamics. Editado pela Eidos Interactive Ltd. sob licença. Crystal Dynamics, Inc. e o logotipo da Crystal Dynamics Inc. são marcas comerciais da Crystal Dynamics, Inc. Eidos e o logotipo da Eidos são marcas comerciais registadas de Eidos Group of Companies. Todos os direitos reservados. Editado e distribuído pela Activision sob licença. Activision é uma marca comercial/registada de Activision, Inc. Todos os direitos reservados. Nintendo © GAME BOY ™ e são Marcas Comerciais de Nintendo Co., Ltd. e "PlayStation" são marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc. SEGA e Dreamcast são marcas comerciais registadas ou marcas comerciais de Sega Enterprises, Ltd.

Vermelho e Azul, Amarelo, Ouro e Prata e Cristal...

INFORMAÇÃO

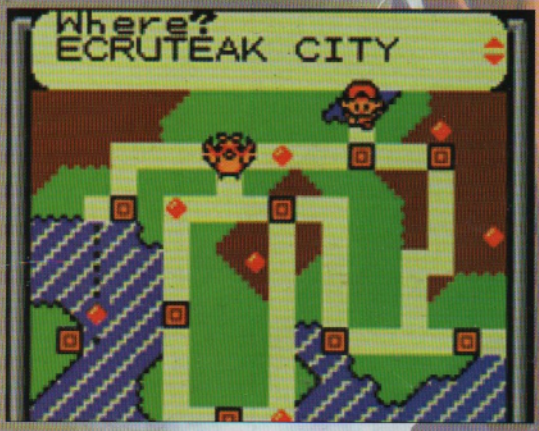
Editora:	Nintendo
Género:	Aventura
Data de saída:	Já disponível

No céu escuro da noite, um dragão majestoso voa de encontro à Lua cheia, e as palavras que muitos de vocês esperam aparecem no ecrã do Game Boy: Pokémon Ouro & Prata já estão disponíveis no mercado. Passou-se algum tempo desde que, no papel de Ash, enfrentaste os melhores treinadores de Pokémon, de Lavender Town a Cinnebar Islands, mas há coisas que nunca mudam. Haverá sempre um campeonato Pokémon para vencer, haverá sempre a Team Rocket para derrotar. Aliás, quase nada parece mudar no mundo dos Pokémon.

Aqueles que esperavam ver nesta mais recente aventura todos os seus monstros favoritos a assumirem uma postura inteiramente nova, com batalhas Poké na Lua ou um estilo de combate sofisticado, terão de pensar novamente. Mas, e daí, os verdadeiros Poké-fãs prefeririam queimar toda a sua colecção de cartas a admitir, por um segundo que fosse, que estão desiludidos com a falta de inovação nesta nova aventura. Mas, apenas para que saibas, vamos sublinhar os problemas desta nova lufada de Poké-aventuras antes de chegar à conclusão inevitável que vale a pena comprá-las.

TUDO O QUE BRILHA...

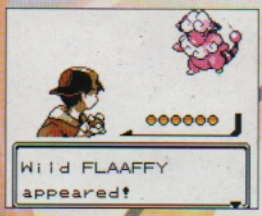
Os peritos em Pokémon que jogaram até ao final o Vermelho, Azul ou Amarelo e, em alguns casos, até trocaram monstros entre si para ter o Pokédex completo (e esperemos que tenham conseguido apanhar ar, entretanto!) vão sentir que estão a percorrer terreno familiar, com os novos jogos. Mais uma vez, começas na



tua cidade natal, onde te é dado um mapa, encontras o teu arqui-inimigo e vais para a cidade seguinte, cheia de Poké-centros e lojas incrivelmente semelhantes e cidadãos que te oferecem exactamente as mesmas coisas. Cut, Surf, Strenght, Fly e restantes HMs continuam na mesma, e muitos dos primeiros 151 Pokémon vão aparecer para te atacar. O pior de tudo é o facto de haver cavernas a mais neste jogo! Enquanto antes havia algumas cavernas interessantes, agora andas sempre a entrar e sair de locais rochosos inconvenientes, que se tornam muito aborrecidos. Por vezes, ficas demasiado irritado até para treinar os teus protegidos!

OU OURO OU PRATA!

Queixumes à parte, o que resta vai entusiasmar muito os fãs de aventuras e Pokémon. O novíssimo telefone, que te permite estar em contacto permanente com os professores e com a tua mãe (além de um grupo selecto de

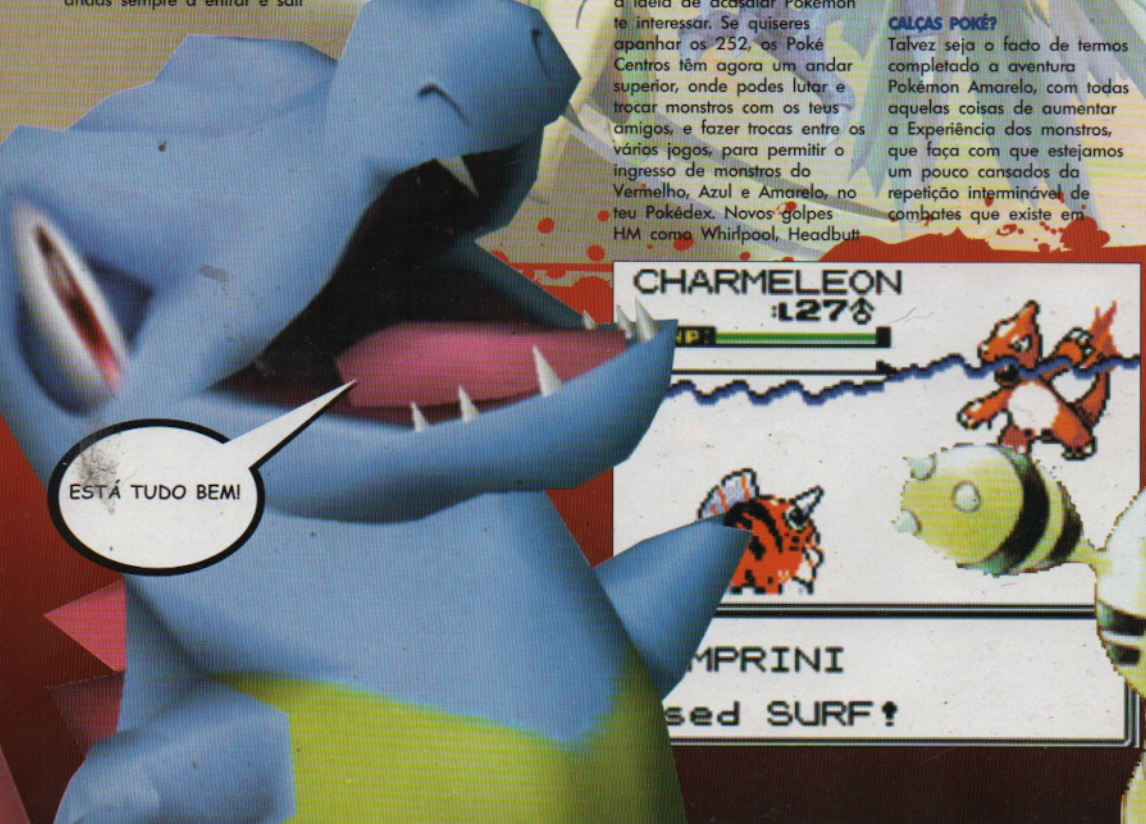


treinadores que só te ligam para te chatear), é um bónus, tal como o Poké-rádio. Esta emissão é transmitida a partir da Radio Station de Goldenrod City. Há uma competição de apanhar insectos, um templo Bellsprout, Gyrados Raros em Lake of Rage, puzzles escondidos e muito mais. Até as bolsas dos itens foram reformuladas para melhorar a jogabilidade. Mas os Pokémon em si são a verdadeira razão para comprar este jogo. Monstros aparentemente inofensivos como Mereep e Miltank são grandes lutadores e, claro, há o girissimo Togepi. Esta criatura sai de um ovo misterioso, mas se apanhares dois Pokémon da mesma espécie e de sexos diferentes, eles podem gerar ovos, dando-te ainda mais Pokémon! O que é óptimo, se a ideia de acasalar Pokémon te interessar. Se quiseres apanhar os 252, os Poké Centros têm agora um andar superior, onde podes lutar e trocar monstros com os teus amigos, e fazer trocas entre os vários jogos, para permitir o ingresso de monstros do Vermelho, Azul e Amarelo, no teu Pokédex. Novos golpes HM como Whirlpool, Headbutt

e Waterfall, foram também incluídos e são mais fáceis de utilizar. Mas, o melhor de tudo, são os novos Pokémon Escuro e Aço, duros como pregos e que não têm medo nem dos Fantasmas.

CALÇAS POKÉ?

Talvez seja o facto de termos completado a aventura Pokémon Amarelo, com todas aquelas coisas de aumentar a Experiência dos monstros, que faça com que estejamos um pouco cansados da repetição interminável de combates que existe em



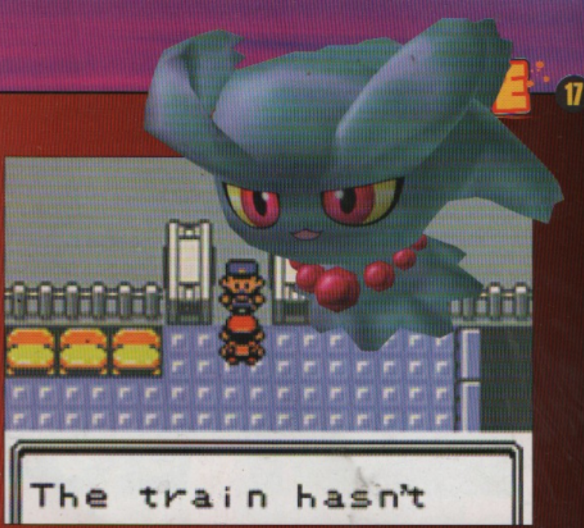
Pokémon Ouro e Pokémon Prata. Não há dúvida que é um jogo enorme, com muito para fazer e muitas opções de ligação.
No geral, se nunca tiveste um Pokémon, podes começar agora. Como Pokémon Cristal ainda está longe, se já tiveres algum dos jogos, prepara-te para uma boa dose do mesmo, com algumas novas surpresas.
E se fores completamente doido por Pokémon, e já tiveres as outras cores do arco-íris, vais comprar este jogo enorme, desafiante e fascinante.

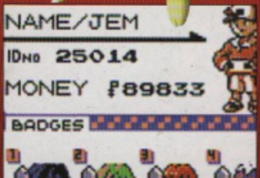
Eu, sozinho na floresta com três jovens raparigas, com a minha reputação? Será que enlouqueceram? Pensando bem...

independentemente do que acontecer. Tens de fazer os teus pais comprá-los todos!

CONHECE O GRUPO!

No nosso poster, encontrarás um guia dos 100 novos Pokémon, mas quais são os melhores e quais os monstros que preferias não encontrar? Bem, não há nada como a experiência pessoal com o jogo para elegeres os teus favoritos. Não vais longe em Ouro sem encontrar uma criatura de madeira chamada Mereep. Este Pokémon envergonhado parece inofensivo, mas tem incríveis golpes eléctricos e, depois de o treinares até ao nível Ampharos, é um membro valioso da tua equipa de combate. Se apanhares um Miltank (parecido a uma vaca), verás que ele é forte em qualquer batalha e difícil de derrotar, se lutares contra ele.
Quando te é oferecido um dos três Pokémon no início, embora todos sejam formidáveis, Cyndaquil evolui para uma máquina de combate imparável.
Mas, também podes escolher Totodile, se preferes força bruta.
Quando chegares a Bumt Tower, tem cuidado com os três lendários Pokémon gato – Raikou, Entei e Suicune – eles são as melhores máquinas assassinas e quase impossíveis de apanhar, a não ser que sejas muito duro e tenhas excelentes movimentos de adormecer/confundir ou tenhas a Ultra Ball. Outras menções honrosas têm de ser feitas a Hitmontop, Murkrow, Tyranitar e Sudowood, que só podes apanhar se o molhares quando ele aparecer à tua frente! Mas, e isto quase nem precisa ser dito, se fores suficientemente esperto e corajoso para pores as mãos em cima dos esquivos Hooh, Celebi e, principalmente, Lugia, do primeiro filme Pokémon, não terás de te preocupar com o que acontecerá quando a próxima batalha começar. **GB**





TOTAL GAME BOY
TESTA A TUA FORÇA

GRÁFICOS!
Os outros parecem primitivos
★★★★★

SOM!
As melhorias abundam
★★★★

JOGABILIDADE!
Se não fosse pelos Pokémon...
★★★★

DURABILIDADE!
Um jogo muito longo!
★★★★★

Super! / Bom! / Médio! / Fraco!

TOTAL! % 95

UM JOGO INCRÍVEL. VAIS COMPRÁ-LO.

DICA RÁPIDA!!! Quando abres uma porta, ela permanece aberta, para que possas lá voltar e apanhar os itens que lá estejam.

Entra no ritmo, ao estilo lama...

Disney's The Emperor's New Groove

INFORMAÇÃO

Editora:	**Ubi Soft**
Género:	**Plataformas**
Data de saída:	**Já disponível**

"Além de correr e saltar, este lama ataca, dá cabeçadas, pula e cospe potentemente!"

Ao longo dos anos, o bom tio Walt apresentou-nos uma colecção estranha de estrelas pertencentes ao mundo animal. Leões, macacos, cães e toda a espécie de criaturas selvagens ganharam vida graças à magia da Disney. Mas nunca antes um herói tomou a forma de um animal tão estranho como um lama. No entanto, o último filme de animação da Disney, The Emperor's New Groove, assegurou um lugar ao Sol para os lamas – e há um a caminho do teu Game Boy, neste exacto momento! Também protagonista de um título para PlayStation, o imperador transformado em lama, Kuzco, aparece no Game Boy em grande estilo, num jogo de plataformas cheio de puzzles que irá desafiar até os humanos mais habituados a lidar com animais que por aí andam. Na pele de Kuzco, tens de explorar os numerosos ambientes do jogo, saltando, atacando e cuspindo – sim, cuspindo – até chegares ao confronto final com o malvado Yzma. E quanto melhor te comportares, mais hipóteses terás de escapar ileso.

CUSPIDELAS!

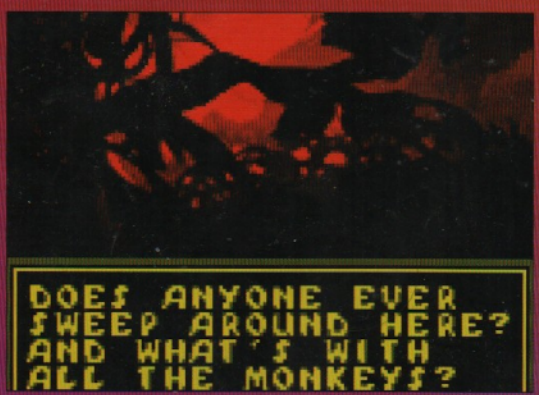
Ao longo da tua viagem encontras imensos pergaminhos misteriosos. Estes são a chave para o sucesso, pois ensinam-te a efectuar os vários golpes que Kuzco pode fazer. É que, além de correr e saltar, este lama ataca, dá cabeçadas pula e cospe potentemente! Com gráficos giros e cómicos, que dão personalidade ao lama, andar pelos níveis a treinar movimentos é quase tão satisfatório quanto completar um nível! Mas, é claro que correr com um ar engraçado não te faz ganhar jogos – para tal, tens de te aplicar seriamente. Com cada mundo está dividido em algumas subsecções, há muitos desafios à tua espera e precisas de muita perícia e sangue-frio para os vencer. Além de lidar com inimigos, saltar por cima de abismos e apanhar itens, como vidas extra, também tens de abrir algumas portas. Isto faz-se cuspindo para uma taça e tentando passar pela porta, numa corrida contra o relógio, que não é tão simples quanto parece! É provável que gastes algumas vidas para passar por algumas das secções mais complicadas do jogo, mas

Filmes Mágicos

The Emperor's New Groove é baseado no filme do mesmo nome, que chegará a Portugal ainda este ano. Mostrando a Disney no seu melhor, este filme conta a história de – sim, adivinhaste – um jovem Imperador, transformado num lama pelo seu intrigante conselheiro, Yzama. O arrogante Kuzcar é atirado para o desconhecido e ameaçador mundo da selva, onde enfrenta uma grande aventura – com o seu amigo, o camponês Pacha – no desejo de voltar a casa e reclamar o seu trono. Com muitas partes cómicas, esta é uma animação de grande qualidade. Claro que, sendo da Disney, tem um lado moralizante, mas, a grande lição é que, quando se trata de nos fazer rir, a equipa do tio Walt ainda o consegue fazer com estilo.

Um macaco! Humm, posso levá-lo? Não, é melhor cobri-lo com uma bola gigante de cuspo...

Deve haver uma grande discussão aqui. Eles não param de atirar coisas pela janela!



a equipa de desenvolvimento lidou bem com isto, introduzindo um mecanismo de gravação que guarda cada nível que completas – desde que termines todas as secções e não te lances para a morte ou não tenhas um encontro final com um escorpião ou um guarda!

TÁCTICAS LAMA!

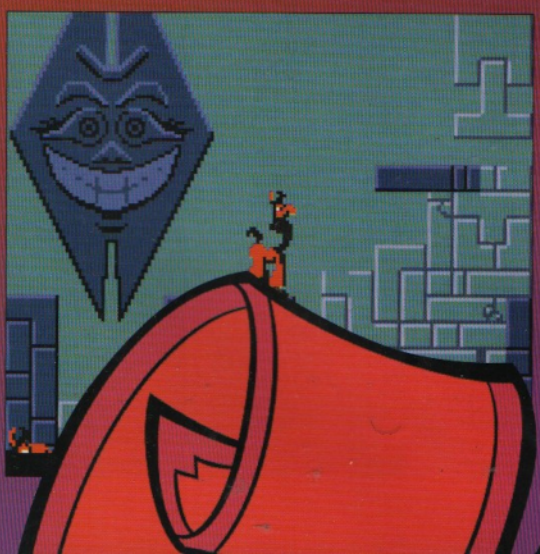
Todos estes puzzles causam dores de cabeça de vez em quando e aqueles que procuram acção pura e rápida podem achar o ritmo e a natureza repetitiva do jogo um pouco entediantes.

O progresso de Kuzco pelos níveis não é ajudado pelo facto de ele bater frequentemente com a cabeça quando tenta dar um salto importante, e isto vai-te fazer perder algumas vidas pelo caminho!

Embora seja, definitivamente, um jogo para aqueles que têm paciência para o jogar até ao fim, é divertido aprender os vários movimentos que Kuzco pode fazer e também é muito agradável completar cada uma das secções. Por isso, aprende estes movimentos e prepara-te para um bom divertimento de desenho animado! GB

E agora, para onde? Salta e tem fé? Tem cuidado com a cabeça, pois Kuzco tem o pescoço comprido!

O que é que isto significa? Parece ser uma dança qualquer esquisita! Não pode ser...



TOTAL
GAME BOY
¡ESTÁ A TUA FORÇA

GRÁFICOS!
Os movimentos de Kuzco estão óptimos
★★★★½

SOM!
Irritante e repetitivo
★★½☆☆

JOGABILIDADE!
Requer lógica e perícia!
★★★★☆

DURABILIDADE!
Desafio suficiente para durar
★★★★½

Fraco! Médio! Bom! Super!

TOTAL!
82%

PLATAFORMAS CHEIAS DE PUZZLES!

DICA RÁPIDA!!! Quando a polícia estiver atrás de ti, nunca pares. Mantém-te a andar, seja em que direcção for, para evitares ser preso.

Os rapazes regressam – vindos directamente dos anos 80!

INFORMAÇÃO

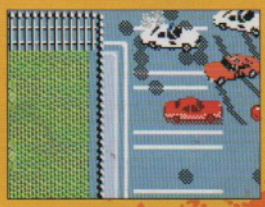
Editora:	Ubi Soft
Género:	Corridas
Data de saída:	Já disponível

The Dukes of Hazzard: Racing For Home

As séries televisivas de perseguição nunca mais foram as mesmas desde que os Dukes of Hazzard deixaram de aparecer nos nossos ecrãs. Foi um grande sucesso nos anos 80, com Bo e Luke a andarem de um lado para o outro no seu General Lee – um carro cor-de-laranja, 100% americano, com o número 01 escrito de lado.

YEE-HA!

Podes optar por uma corrida rápida, escolhendo o carro em que queres andar, ou jogar no modo Mission, onde entrarás num episódio de Dukes of Hazzard, com cenas intermédias especiais que contam a história enquanto conduzes o General Lee. Esta é a forma de tirar o máximo partido do jogo, com a história a levar-te dos campos



Bem acima das ruas e das casas, os lagartos vagueiam em liberdade...

INFORMAÇÃO

Editora:	Ubi Soft
Género:	Jogo de tiros
Data de saída:	Já disponível

Godzilla: Monster Wars

Vindo das profundezas, com 20 andares de altura (ou coisa que o valha), Godzilla ruge novamente no Game Boy Color, num grande e violento jogo de disparos.

GOD-ZILL-AAHH!

Jogar jogos agradáveis em que ajudas outras pessoas e derrotas as forças do mal é muito bom, mas toda a gente gosta de assumir o papel de mau da fita de vez em quando – nos videojogos, claro. Esta é a tua grande oportunidade de ser o vilão. Mas não te esqueças, isto é só um jogo.

Baseado na série de desenhos animados, baseado no filme, baseado nos clássicos filmes de monstros japoneses dos anos 50, Godzilla: Monster Wars permite-te vestir a pele desta salamandra gigante e sair pelas ruas, enfrentando os batalhões de soldados que atravessam o teu caminho. Ele não é rápido e isso tem de ser dito. A ideia do jogo é andar da ponta esquerda para a ponta direita do cenário, disparando, com a boca, coisas verdes para cima dos helicópteros, bombardeiros, soldados, tanques, etc.

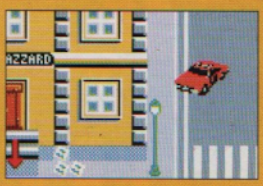
A traseira de um lagarto enorme nunca será uma visão muito bonita, pois não?

Godzilla não vai levar os desaforos daquele soldado para casa!

de Hazzard County até à cidade, para pagares a hipoteca da quinta do Tio Jessie e a fazeres o caminho de volta, com a polícia atrás.

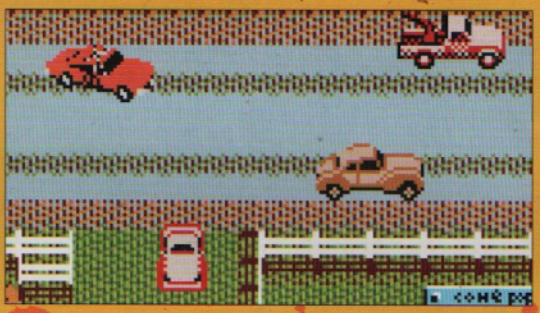
SEMPRE A ABRIR!

Embora as missões sejam todas baseadas num tema semelhante, com carros da polícia sempre a perseguir-te, os terrenos variados e as enormes áreas por onde podes andar devem manter-te interessado. Também há power-ups para apanhar pelo caminho, o que torna tudo ainda mais interessante. Alguns deles arranjam os estragos que tenhas feito no carro e a nitroglicerina dá-te velocidade extra – que é uma excelente ajuda para fazeres aqueles saltos incríveis. Com muitas missões para completar e muitas coisas para agradar aos velhos fãs, The Dukes of Hazzard é, certamente, um grande vencedor no Game Boy Color. GB



A mãe dele sempre lhe disse que um dia ele ia magoar-se!

"Com muitas missões e muitas coisas para agradar aos velhos fãs, The Dukes of Hazzard é um vencedor no GBC!"



TOTAL GAME BOY
TESTA A TUA FORÇA

GRÁFICOS! Uma vista aérea perfeita ★★★★☆
SOM! Efeitos sonoros originais ★★★★☆
JOGABILIDADE! A condução original do carro! ★★★☆☆
DURABILIDADE! Muito para explorar ★★★★☆

Super! Bom! Médio! Fraco!

TOTAL! % 82

MUITO MAIS QUE UMA LICENÇA!

Aqui estão eles. Helicópteros com homenzinhos a bordo. Não há problema!

Godzilla estava a confundir-se com King Kong – daí a menina...

"Todos gostam de ter o papel de mau da fita às vezes – nos videojogos, claro."

TOTAL GAME BOY
TESTA A TUA FORÇA

GRÁFICOS! Melhores que os do último ★★★★☆
SOM! Nada mau ★★★★★
JOGABILIDADE! Torna-se repetitiva ★★★☆☆
DURABILIDADE! Curto e previsível ★★☆☆☆

Super! Bom! Médio! Fraco!

TOTAL! % 66

VERMES GIGANTES ABORRECIDOS.

Quando as Joaninhas Dominavam a Terra

Um tratado elaborado pelo Prof. Repara no Tamanho-Disso

Desde que Charles Darwin expôs a sua teoria da evolução que surgiram diferentes questões. É certo dizer que os lagartos dominavam a Terra e que éramos todos macacos, mas de onde vieram as outras criaturas? Esta linha de raciocínio levou o Professor a desenvolver a sua própria teoria da evolução chamada "Eu Tenho Razão e Tu Não". Há muitos milhões de anos atrás, não só os lagartos, como outras criaturas gigantes dominavam a Terra e muitas delas, como Godzilla, podem ser encontradas hoje. Há um caso muito bem documentado sobre uma joaninha gigante chamada Jando, que aterrorizou Nagasaki, em 1912, e isto vem de encontro à sua teoria. Por isso, se um dia acordares de manhã e vires um flamingo com 100 metros de altura chamado Tomás em cima da estátua do Marquês de Pombal, talvez isso contribua para que mais pessoas leiam o livro do Professor.

Prof. Repara no Tamanho-Disso é Professor de Torradas na Universidade Já Ali Adiante, Alentejo

DICA RÁPIDA!!! Aproxima-te do teu adversário, carrega nos dois botões e força-o a ir para o chão. Depois, basta pressionar o botão de soco constantemente até a barra de energia dele se esgotar.

Um Campeonato de Soluços seria mais divertido...

Ultimate Fighting Championship

INFORMAÇÃO

Editora:	Ubi Soft
Género:	Luta
Data de saída:	Já disponível

"O grande problema deste jogo é que tudo o que tens de fazer é derrubar o teu adversário e ficar sentado em cima dele para ganhar"

Ultimate Fighting Championship envolve homens muito grandes e violentos com luvas de boxe e sem sapatos, num ringue, onde eles tentam fazer de tudo para reduzir o seu adversário a uma farrapo inconsciente de sangue e tendões amachucados.

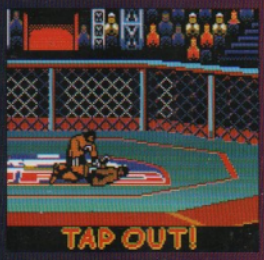
GRANDE VIOLÊNCIA!

A violência envolvida nestes combates pode causar ferimentos sérios e danos cerebrais irreversíveis e o mesmo se passa com este jogo. Ferimentos sérios por te castigares por o teres comprado e danos cerebrais por o jogares. Talvez estejamos a ser um pouco duros. Se queres um jogo de luta, aqui está um. Há muitos lutadores por onde escolher (embora provavelmente nunca tenhas ouvido falar de nenhum, a não ser que vejas o canal de desporto americano) e podes entrar num torneio com 24 confrontos, desde combates regionais até seres campeão do mundo. Mas, e daí, não há muitos Ultimate Fighters por cá, pois não?

MÚSCULO, NÃO CÉREBRO

Se esse tipo de castigo não é suficiente, podes também pôr os teus músculos à prova no modo Survival ou numa luta única, chamada "VS Mode" para dar a ideia de que há opções para cabo de ligação.

Big John está à altura da sua reputação por ser grande. E também é mau.



Soco, soco, soco. Oh, ganhei!

E há um modo Training, apresentado por Big John, que se chama assim porque... é grande! O grande problema deste jogo é que tudo o que tens de fazer é derrubar o teu adversário e ficar sentado em cima dele para ganhar. Podes tornar o jogo mais difícil na secção de opções, mas, infelizmente, não muito mais. se és completamente doido por luta, vais querer este jogo, mas não há violência suficiente neste cartucho. **GB**

A Experiência Ultimate Fighting

O Ultimate Fighting Championship só existe há cerca de uma década e é, sem dúvida, o mais perigoso desporto do mundo. Segundo os nossos conhecimentos, uma vez no ringue, há pouco que não possas fazer para derrubar o teu adversário. Arrancar olhos não é permitido, bem como cuspir ou fugir da situação. Se este tipo de loucura te agrada, podes acompanhar os combates na TV. O último decorreu em Atlantic City, New Jersy, onde Tito Ortiz (campeão) e Evan Tanner (desafiante) lutaram pelo título de Peso-Médio.

Pokémon
Gotta catch 'em all! ™
TM
#25 PIKACHU™
#02 IVYSAUR™
#04 CHARMANDER
TM & © 2001 Nintendo.
Colecciona os 50 autocolantes Pokémon.
Descobre os 10 que brilham no escuro!
Procura a Chipicaderneta na tua loja habitual.
Chipicao
Nintendo
© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. ©2001 Nintendo.

DICA RÁPIDA!!! Para os principiantes, é melhor correr como Weaver. Ele não é muito rápido, mas é forte e com a ajuda dos power-ups Tank e Speed, pode ser o primeiro a passar a meta.

Vê onde pões os pés...

ANTZ RACING

INFORMAÇÃO

Editora:	**EA**
Género:	**Corridas**
Data de saída:	**Já disponível**

Já se passou algum tempo desde que Z e os seus amigos passaram pelo grande ecrã, oferecendo uma alternativa inteligente a Uma Vida de Insecto. Não há nenhuma sequela planeada, mas aqui está mais um jogo de corridas estilo Mario Kart, com o elenco de Antz.

MICROMÁQUINAS

Todos estes jogos têm as mesmas coisas em comum. Tens algumas personagens que correm em veículos engraçados, dando três voltas em pistas malucas, combatendo entre si pelo primeiro lugar e apanhando bónus hilariantes para ganhar velocidade, invulnerabilidade ou poder de fogo. Antz Racing tem tudo isto em abundância.

Corres pelas quatro estações como a formiga Z, Princesa Bala, Weaver ou Mandíbula, entre outros, usando latas, folhas de espinafre e outras coisas do género.

CARROS DE INSECTO

Apesar da sua falta de originalidade, é um jogo de corridas com qualidade. Os gráficos são muito detalhados e fazem justiça ao filme. Por vezes, a competição torna-se cansativa, porque podes acumular muitos estragos e perder rapidamente, mas isto representa outro desafio e completar o jogo no nível de dificuldade mais elevado é uma missão bem difícil! A escolha de tipos de corrida é um pouco limitada, com apenas modos Quick Race ou Four Seasons, e o facto de teres sempre de terminar em primeiro lugar para passar para a pista seguinte é pouco exigente demais, mas as pistas estão muito bem desenhadas. No geral, os fãs de Antz e todos aqueles que apreciem alguma qualidade de design no meio de tantos jogos que por aí andam, não irão ficar desiludidos. HB

Realidade ou ficção?

Ao fazer este jogo, a EA espera que nós acreditemos que as formigas costumam fazer corridas em pequenas pistas, usando artigos domésticos, competindo por troféus. Fomos ver a descrição de "Formiga" na enciclopédia e esta faceta específica do seu comportamento não é mencionada. No entanto, decidimos reunir as nossas formigas de estimação e pô-las a correr numa pista. Primeiro, parecia que nada estava a acontecer, mas quando o tiro de partida foi dado, elas desapareceram! E nem precisaram de latas ou folhas de espinafre. As nossas formigas são ainda melhores que as de Antz Racing.

TOTAL
GAME BOY

Ouro & Prata

POKÉDEX

Existem 100 novos Pokémon em Pokémon Ouro & Prata e estão aqui todos para o poderes examinar. Incluímos tanto os nomes japoneses como os nomes europeus, de forma a poderes impressionar os teus amigos com os teus conhecimentos.

Chikorita Nome Europeu CHIKORITA 152	Beirifu Nome Europeu BAYLEEF 153	Magani Nome Europeu MEGANIUM 154	Hinorashi Nome Europeu CYNDAQUIL 155	Magumarashi Nome Europeu QUILAVA 156	Bakufan Nome Europeu TYPHLOSION 157	Waninoko Nome Europeu TOTODILE 158
Hoohoo Nome Europeu HOOTHOOT 163	Yorunozuku Nome Europeu NOCTOWL 164	Rediba Nome Europeu LEDYBA 165	Redian Nome Europeu LEDIAN 166	Itomaru Nome Europeu SPINARAK 167	Aridosu Nome Europeu ARIADOS 168	Kurobatto Nome Europeu CROBAT 169
Pupurin Nome Europeu IGGLYBWFF 174	Togepi Nome Europeu TOGEPI 175	Togechikku Nome Europeu TOGETIC 176	Neitei Nome Europeu NATU 177	Neiteia Nome Europeu XATU 178	Meriipu Nome Europeu MAREEP 179	Mokoko Nome Europeu FLAAFFY 180
Popokko Nome Europeu SKIPLOOM 188	Watakko Nome Europeu JUMPLUFF 189	Eipamu Nome Europeu AIPOM 190	Himanattsu Nome Europeu SUNKERN 191	Kimawari Nome Europeu SUNFLORA 192	Yanyanma Nome Europeu YANMA 193	Upaa Nome Europeu WOOPER 194
Sonasu Nome Europeu WOBBUFFET 202	Kirinriki Nome Europeu GIRAFARIG 203	Kunugidana Nome Europeu PINECO 204	Fuaretosu Nome Europeu FORRETRESS 205	Nokocchi Nome Europeu DUNSPARCE 206	Guraiga Nome Europeu GLIGAR 207	Haganeru Nome Europeu STEELIX 208
Himeguma Nome Europeu TEDDIURSA 216	Ringuma Nome Europeu URSARING 217	Magumaggu Nome Europeu SLUGMA 218	Magukurugo Nome Europeu MAGCARGO 219	Wrimuu Nome Europeu SWINUB 220		
Derubiru Nome Europeu HOUNDOUR 228	Heruga Nome Europeu HOUNDOOM 229	Kingudora Nome Europeu KINGORA 230	Gomazou Nome Europeu PHANPY 231	Donfan Nome Europeu DONPHAN 232		
Bubbi Nome Europeu MAGBY 240	Miratanku Nome Europeu MILTANK 241	Hapinasu Nome Europeu BLISSEY 242	Raikou Nome Europeu RAIKOU 243	Entei Nome Europeu ENTEI 244		

NOVOS POKÉMON EM ACÇÃO!

Arigetsu Nome Europeu CROCONAW 159	Odairu Nome Europeu FERALIGATR 160	Otachi Nome Europeu SENTRET 161	Ootachi Nome Europeu FURRET 162			
Chonchi Nome Europeu CHINCHOU 170	Rantan Nome Europeu LANTURN 171	Pichu Nome Europeu PICHU 172	Pii Nome Europeu CLEFFA 173			
Denryu Nome Europeu AMPHAROS 181	Kereihana Nome Europeu BELLOSSOM 182	Marril Nome Europeu MARILL 183	Mariruri Nome Europeu AZUMARILL 184	Usokki Nome Europeu SUDOWOODO 185	Nyorotono Nome Europeu POLITOED 186	Hanekko Nome Europeu HOPPIP 187
Nuo Nome Europeu QUAGSIRE 195	Eefi Nome Europeu ESPEON 196	Burakki Nome Europeu UMBREON 197	Yamikarasu Nome Europeu MURKROW 198	Yadoking Nome Europeu SLOWKING 199	Muuma Nome Europeu MISOREAVUS 200	Annon Nome Europeu UNOWN 201
Buruu Nome Europeu SNUBBULL 209	Guranbura Nome Europeu GRANBULL 210	Harisen Nome Europeu QWILFISH 211	Hatsamu Nome Europeu SCIZOR 212	Tsubotsubo Nome Europeu SHUCKLE 213	Herakurosa Nome Europeu HERACROSS 214	Nyura Nome Europeu SNEASEL 215
Inomu Nome Europeu PILOSWINE 221	Sanigo Nome Europeu CORSOLA 222	Teppouo Nome Europeu REMORAID 223	OKUTAN Nome Europeu OCTILLERY 224	Deribado Nome Europeu DELIBERD 225	Mantain Nome Europeu MANTINE 226	Eaamudo Nome Europeu SKARMORY 227
Porigon 2 Nome Europeu PORYGON2 233	Odoshishi Nome Europeu STANTLER 234	Dooburu Nome Europeu SMEARGLE 235	BARUKI Nome Europeu TYROGUE 236	kapoera Nome Europeu HITMONTOP 237	Muchuru Nome Europeu SMOOCHUM 238	Erekiddo Nome Europeu ELEKID 239
Suikun Nome Europeu SUICUNE 245	Yogirasu Nome Europeu LARVITAR 246	Sangirasu Nome Europeu PUPITAR 247	Bangirasu Nome Europeu TYRANITAR 248	Lugia Nome Europeu LUGIA 249	Houhou Nome Europeu HOOH 250	Serebii Nome Europeu CELEBI 251

TOTAL
GAME BOY
Disney's
THE EMPEROR'S
NEW GROOVE

DICA RÁPIDA!!! É melhor praticar no modo Time Attack, onde não há adversários que se metam no teu caminho e te empurrem para fora da pista. Assim poderás aprender onde estão todos os power-ups.

Pica-paus a correr pela praia – que mais irá acontecer?

Woody Woodpecker Racing

INFORMAÇÃO

Editora:	Konami
Género:	Corridas
Data de saída:	Já disponível

O mestre das gargalhadas cómicas, Woody Woodpecker, está de volta desta vez sem pernas e sem corpo. Ele está sentado num pequeno carro, por isso vamos deixá-lo em paz. Exacto, seguindo o exemplo dos restantes triliões de jogos de corridas, esta criatura de cabeça encarnada pôs-se atrás do volante e corre ao lado de Wally Walrus, Smedley The Dog e, da sua amada, Winnie Woodpecker.

HUH-HUH-A-EH-HUH!

As pistas estão situadas em alguns locais bem giros, incluindo a selva e a praia. Embora haja bastantes personagens disponíveis, nenhuma tem realmente velocidade, por isso, vais andar sempre nas últimas posições. Tens de te lembrar onde estão os pontos que aumentam a velocidade e as armas ou serás deixado para trás em pouco tempo.

"Lutar com os outros concorrentes é divertido"

A parte mais divertida é lutar com os outros concorrentes, atirando-os para fora da pista ou usando extras para os eliminar totalmente. Na generalidade, apesar de os gráficos não sejam maus (Woody ganhou uns quilinhos aqui), este jogo de corridas não oferece nada de novo aos jogadores! GB

Lá esta ele, o divertido Woodpecker que todos conhecemos! Ele tem de se apressar para apanhar os outros...

TOTAL GAME BOY
TESTA A TUA FORÇA

GRÁFICOS!	Um pouco atabalhoados ★★★★☆
SOM!	O do costume ★★★☆☆
JOGABILIDADE!	Os carros são tão lentos ★★☆☆☆
DURABILIDADE!	Muitos níveis para acabar ★★★★☆

Fraco! Médio! Bom! Super!

TOTAL! 60%

VAI-TE FAZER RIR POR UNS TEMPOS!

Bate as asas e vamos embora!

Dragon Tales – Dragon Wings

INFORMAÇÃO

Editora:	Ubi Soft
Género:	Infantil
Data de saída:	Já disponível

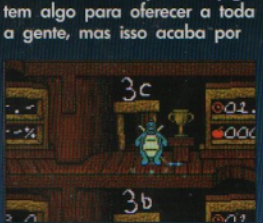
A presento-te Ord. Esta criatura vai aparecer logo no início e ensinar-te como se usa o Game Boy, desde as coisas mais básicas ao tipo de movimentos que nunca conseguirás fazer, nem que jogues até aos 94 anos!

BOLAS DE FOGO!

Atrás da primeira porta da sala de aula está a lição mais fácil de sempre – como movimentar o pequeno dragão. Cima, baixo, esquerda, direita – tudo o que é fundamental! Isto dá-te uma falsa ideia de que o jogo é fácil. A lição dois é quase tão básica quanto a primeira, mas a surpresa é que, ao chegar à lição quatro, estarás a pressionar os botões furiosamente. O que poderia ser um jogo divertido, depressa se torna desesperante. Parece que Ord não sabe se é para os miúdos ou para os jogadores experientes.

DRAGÃO IRRITANTE!

Poderia dizer-se que este jogo tem algo para oferecer a toda a gente, mas isso acaba por não funcionar. Ao princípio, és o jogador mais esperto do mundo, sonhando em conquistar o mundo de Ord, mas, no quarto nível, estarás irritado e frustrado a gritar "ninguém consegue fazer isso nesse tempo!" Enquanto jogo que ensina os miúdos a usar o Game Boy, poderia ser um grande sucesso. Infelizmente, os produtores optaram por estragar tudo com tarefas impossíveis e limites de tempo ridículos. Que pena! GB



Ele pode parecer um dragão banal e desempregado, mas Ord é um tipo bem engraçado!

Às vezes, o pobre Ord tem ilusões e pensa que é a Lara Croft. Mas, mesmo que fosse, ela não pode voar, pois não?

TOTAL GAME BOY
TESTA A TUA FORÇA

GRÁFICOS!	Giros e coloridos ★★★★★
SOM!	Os miúdos vão adorar ★★★★★
JOGABILIDADE!	Começa bem, acaba mal ★★★★☆
DURABILIDADE!	O nível 4 dura e dura... ★★★☆☆

Fraco! Médio! Bom! Super!

TOTAL! 69%

UM POUCO DIFÍCIL, MAS ORD É GIRO!

DICA RÁPIDA!!! Usa esquerda e direita para controlar a velocidade. Nem todos os truques requerem que vás a abrir, por isso, tem o cuidado de abrandar para os efectuar.

É um jogo de BMX, mas não como os conhecemos...

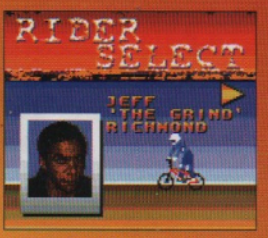
ROAD CHAMPS

O Moto Cross com bicicletas ou corridas BMX eram muito populares há alguns anos atrás e, recentemente, começaram a ter um pouco mais de reconhecimento enquanto desporto radical. As pistas de terra onde se davam pequenos saltos desapareceram e foram substituídas por rails e half-pipes onde se fazem acrobacias mais difíceis. Desde o espantoso Tony Hawk's Skateboarding para PlayStation que a loucura por bicicletas e skates aumentou e, em consequência disso, surgiram imensos jogos a oferecer esse tipo de experiência. Infelizmente, Tony Hawk's para Game Boy foi um pouco decepcionante, com quase nenhumas das características que tornavam o jogo de PlayStation tão adorável. Bem, alegrem-se fãs do Game Boy porque aqui está um jogo com tudo aquilo de que precisam. Uma BMX substituiu a prancha, mas no fundo a experiência de jogo é muito semelhante, com ênfase nos truques e acrobacias. O jogo inclui modos Training, Career e, obviamente, os obrigatórios torneios. Como os objectivos principais se centram em redor dos truques e acrobacias, é óbvio que é preciso algum treino. Este é feito de uma forma simples, oferecendo alguns truques de cada vez para

INFORMAÇÃO

Editora:	**Activision**
Género:	**Desporto**
Data de saída:	**Já disponível**

E aqui vemos o jovem Joel Dubois na sua primeira tentativa... Que espetanço, rapaz, que espetanço!



Jeff "The Grind" Richmond. Com um nome destes, deve ser imbatível.

Radicais

Há uma série de jogo baseados em desportos radicais e em acrobacias loucas. Tony Hawk's Skateboarding foi o primeiro desta tendência, mas há muitos outros jogos que também são sobre truques espectaculares...

Tony Hawk's Skateboarding
O mestre das quatro rodas ligado a uma pequena prancha. Tony dá o exemplo aos fanáticos dos desportos radicais.

Dave Mirra Freestyle BMX
O Rapaz Milagre tomou o seu nome conhecido com um salto mortal e agora também tem um jogo seu.

Jet Set Radio
Os desportos radicais na Dreamcast incluem elementos de graffiti para fazer deste jogo algo muito divertido.

AD
PS

que te habitues a eles e depois testando os teus conhecimentos no fim.

CORRIDAS RADICAIS

Infelizmente, não há forma de saltar o treino e se não fores muito bom, podes nunca vir a atingir o modo Career. O controlo da bicicleta é simples e só tens de pressionar as direcções para ganhar velocidade ou abrandar. Os truques são feitos através de várias

combinações de botões, começando pelos mais simples e indo até aos mortais, que requerem muito altura e nervos de aço.

Road Champs é um jogo que merece ser gabado porque tem os truques e acrobacias incríveis que tornaram Tony Hawk's tão impressionante. É um pouco difícil de dominar, mas depois de passares algum tempo a tentar fazer um 360º, sentirás uma enorme satisfação. Com os modos de jogo extra e a mistura de truques terrestres e aéreos, este jogo agradará a todos os fãs de desportos radicais. Põe o capacete e as joelheiras e prepara-te para arrasar sobre duas rodas! GB

O som dos cascos invade a clareira...

Robin Hood

INFORMAÇÃO

Editora:	EA
Género:	Aventura
Data de saída:	Já disponível

Veste os teus collants verdes e prepara as setas porque o bandido da floresta Sherwood que todos adoram vai fazer uma cruzada no GBC!

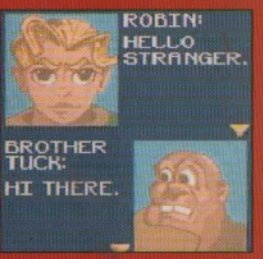
TEMIDO PELOS MAUS

Embora Merlin, da EA, se tenha revelado tão mágico quanto um filete de peixe, esta tentativa de digitalizar um dos mais famosos heróis ingleses foi feita com muito mais imaginação e cuidado. Este jogo de aventura com visão aérea recria a versão cinematográfica da vida de Robin Hood – um herói fora-da-lei que roubava aos ricos para dar aos pobres. Ignora as estranhas introduções de desenhos animados e verás que tens aqui um belo desafio.

ADORADO PELOS BONS

De uma prisão na Turquia até ao castelo arruinado da sua família e vivendo a sua missão de protector dos pobres, tens aqui um verdadeiros sentido de narrativa. Numa parte mais avançada do jogo, tens oportunidade de jogar não só como Locksley, mas também

"E tu aí! Locksley, ou seja lá qual for o teu nome. Porta-te bem ou faço-te experimentar isto, sim?"



como John Pequeno e o Frade Tuck. Dispara sobre os normandos e resolve os problemas dos pobres enquanto tentas vingar a morte do teu pai, assassinado pelo terrível Príncipe John e salvar a tua noiva, Marian, das garras do Xerife de Notts. Já ouviste a história antes, agora podes jogá-la, desde que tenhas tempo para aceitar este desafio particularmente difícil! GB

DICA RÁPIDA!!! O jogo dá-te muitas dicas estratégicas que deves seguir se quiseres chegar ao nível Expert – 1000 metros. Para venceres o modo de 500 metros, tens apenas que furar que nem um louco!

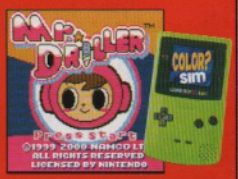
Prepara a tua broca e perfura blocos coloridos!

MR DRILLER

"Finalmente, este grande êxito chega às tuas mãos!"

INFORMAÇÃO

Editora:	Namco
Género:	Arcada
Data de saída:	Já disponível



Os blocos estão a invadir as ruas. Os habitantes da cidade estão em pânico! Chamem Mr Driller para parar com a invasão e salvar a cidade! Esta é uma história pouco rebuscada para um jogo, mas será isso importante? Aquele outro herói da Namco, Pac-Man, também não tinha uma história cheia de tragédia e infelicidades, pois não? Mr. Driller é apenas um quebra-cabeças de estilo arcada rápido e divertido, divertido, divertido. Jogas como o herói do capacete e perfuras pilhas de blocos coloridos, tentando chegar ao nível seguinte sem ficar sem oxigénio. À medida que desces pelo poço, terás de ser muito rápido e pensar estrategicamente para conseguires passar sem sufocar ou ser atingido por blocos que não têm nada que os segure. Há muito tempo que este jogo estava prometido e agora, finalmente, este grande êxito chega às tuas mãos!

BROCAS E QUEDAS

Tal como acontece com os melhores desafios de arcada de luta contra o tempo, há muito para jogar em Mr Driller e dificilmente te vais perder neste mundo colorido. Com garrafas de oxigénio estrategicamente colocadas para apanhares, estranhas criaturas verdes para destruir, blocos X para evitar, além de três ou quatro modos de jogo diferentes, com desafios de 500 a 1000 metros, modos Extreme e versões Time Attack, podes tornar-te num maníaco da perfuração. Trata-se de um jogo clássico para passar o tempo que nenhum fã do género deve perder.

Entre os níveis, Mr Driller relaxa num banho de ervilhas. Quem não o faria?

Oh não! Ele está a sufocar! Despacha-te ou ele morre

Já ouviste isto antes?

Naquela época, a vida tinha um ritmo bastante mais lento, mas Mr Driller tem algumas coisas em comum com Rockman, um clássico do Spectrum. Rockman tinha um homem careca e com o nariz grande que, por qualquer razão, andava a fugir de umas caras sorridentes gigantes. Para apanhar todos os cogumelos, ele tinha de partir centenas de blocos que estavam por baixo dele, enquanto evitava os esqueletos. As semelhanças não vão levar o caso a tribunal, mas levantam a questão – que outros jogos antigos podem vir a ver a luz do dia no GBC? Já estamos a poupar para Manic Minner 2001!

TORNA-TE HERÓI NUM NOVO MUNDO!
A TUA REVISTA ME
POKÉMON WORLD
100% NÃO OFICIAL!
POKÉMON PUZZLE LEAGUE
TESTE PARA N64
CHEGARAM!
OURO e PRATA
Conhece as novas expansões e consulta o guia de preços!
CARTAS POKÉMON
a do jogo!
UZZLES -
MÚSICA
APANHA-O JÁ!

DICA RÁPIDA!!! Quando te transformares em Qualiman e tiveres de enfrentar os grandes bosses, a melhor técnica é mexeres-te muito depressa, disparando para o centro do inimigo. Não fiques parado!

Doug está à espera, mas Patti está escondida! Onde estará ela?

Doug's Big Game

INFORMAÇÃO

Editora:	Ubi Soft
Género:	Aventura
Data de saída:	Já disponível

Pobre Doug. A Patti deixou-o outra vez pendurado e ele está a pensar o que terá feito de errado. Ahh, as vidas turbulentas dos adolescentes apaixonados! É exactamente aqui que tu entras. Doug não vai desistir facilmente, vai procurar, e encontrar Patti e vai perguntar-lhe porque é que ela não apareceu no encontro. Aí está!

AS DIFICULDADES DO AMOR

Jogando como Doug, com o fiel cachorro Porkchop sempre ao teu lado, andas pelas várias secções que constituem esta recriação da Beebe Bluff School e do Lucky Duck Park. Encontras várias personagens, amigos e inimigos, que geralmente te ajudam na tua missão. Ocasionalmente, transformas-te em Qualiman para derrotar os inimigos – que não é tarefa fácil, deixa que te diga! Depois de derrotares cada vilão ou de encontrares certas pistas, o puzzle começa a ser desvendado e vais-te sentindo mais próximo de Patti. Não haja dúvidas – este é um grande jogo. Os gráficos são excelentes, a jogabilidade soberba, e mantém-te preso durante horas. Uma aquisição obrigatória! GB

"Por favor Doug! Tem um pouco de respeito por ti próprio. As mulheres não gostam de homens desesperados."

Se ficares preso em algum ponto, este amigo aparece para te ajudar. É nestes momentos que se conhecem os verdadeiros amigos.

Algumas pessoas são muito prestáveis e ajudam-te na tua missão. Mas há outros que, muito sinceramente, são insuportáveis.

TOTAL GAME BOY
TESTA A TUA FORÇA

GRÁFICOS! Doug é tão giro! ★★★★☆

SOM! Suficientemente bom ★★★★☆

JOGABILIDADE! Muita variedade ★★★★★

DURABILIDADE! Mantém-te preso! ★★★★☆

Super! Bom! Médio! Fraco!

TOTAL! % 90

UMA DAS MELHORES AVENTURAS DO MOMENTO.

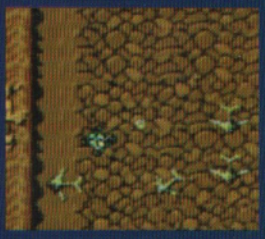
DICA RÁPIDA!!! SWIV é um jogo muito difícil, mas para te ajudar há montes de caixas espalhadas pelos níveis. Estas contêm power-ups que aumentam o teu poder de fogo.

A Terra está a ser atacada! És capaz de salvar a humanidade?

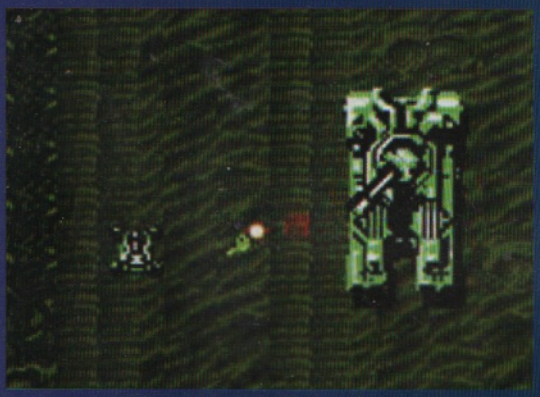
Swiv

INFORMAÇÃO

Editora:	SCi
Género:	Jogo de tiros
Data de saída:	Já disponível



Não é fácil ser-se um herói – para começar, tens de ter um nome como Batman ou Flash (alguma vez viste um herói chamado João?). Mas, pior ainda, és sempre chamado pelos governos mundiais, quando a segurança dos seus habitantes está ameaçada. Como acontece muitas vezes nestes jogos, o mundo está prestes a ser atacado por uma raça extraterrestre que construiu um bunker subterrâneo algures no deserto e que pretende juntar um exército "invencível". Talvez Batman esteja de folga, porque tens de ser tu a pular para dentro de um jipe ou um helicóptero e destruir as forças do mal, usando um poderoso arsenal de armas, itens e power-ups que apanhas ao longo dos seis níveis do jogo.



FOGO CRUZADO

Se conheces bem o género, sabes exactamente o que vais encontrar: muitos inimigos para abater, bosses de fim de nível, e um vilão ultraduro de roer, no final do jogo. Isto é tão profundo quanto uma novela mexicana, mas quem se rala com isso? Pode ser uma clássica amostra de um jogo antigo, mas tem os seus problemas. Para começar, o pequeno ecrã não favorece muito o jogo. Os cenários de deserto significam que as cores estão meio misturadas e, por vezes, a acção é difícil de seguir – muito frustrante! Mas não nos podemos esquecer que SWIV faz parte da história dos jogos. Pode ser muito difícil, mas é um jogo de tiros indispensável, que nenhum possuidor de Game Boy Color deve perder. **GB**

Olha bem para aquele tanque, lá dentro está um inimigo... Mata-o!

DICA RÁPIDA!!! Usa o skate para te deslocares a alta velocidade. Inicialmente, podes ter alguma dificuldade em controlar os movimentos, mas em pouco tempo parecerás um campeão de skateboard.

"Pizza a jacto", boa tarde!

Lego Island 2

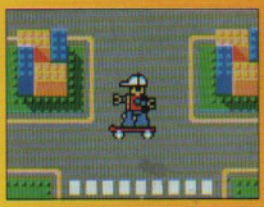
INFORMAÇÃO

Editora:	Lego Media
Género:	Aventura
Data de saída:	Já disponível

Lego Island 2 é uma divertida aventura protagonizada por Pepper, um corajoso entregador de pizzas. Os cenários do Game Boy Color tentam recriar os mundos vistos no PC e na PlayStation e não é por o GBC ter pequenas dimensões que o jogo ficou de algum modo diminuído. Tudo começa quando Pepper entrega uma pizza na prisão e Brickster, um perigoso fora-da-lei, foge pela cidade, lançando o terror entre os pacatos habitantes. Pepper tem de ter deter Brickster, mas primeiro precisa de o encontrar, o que não será tarefa fácil.

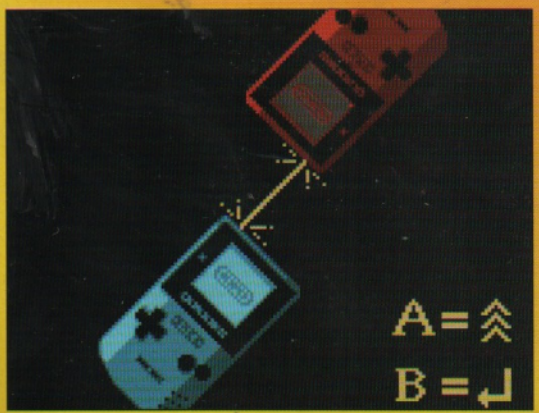
O RAPAZ DOS MIL OFÍCIOS

Depois de fugir, Brickster lançou as mãos à Constructopedia, o livro de planos da construção da ilha. Cabe também a Pepper recuperar as páginas do livro, que estão espalhadas pela ilha. Aliás, a missão de Pepper é constantemente dificultada por novos desafios, como encontrar objectos perdidos e ajudar alguns habitantes em apuros e tudo o que ele tem para o ajudar é o seu skate e o atirador de pizzas. Esta aventura decorre ao longo de várias ilhas inspiradas em conjuntos de construção da Lego como o Lego Adventurers, o Lego Knight's Kingdom e Lego City. Os níveis são enormes e os menos pacientes até podem ficar um pouco fartos de percorrer todos os seus recantos em busca dos itens necessários para os completar.



Lá vai Pepper, o herói das pizzas.

Quem atirou a pizza para o chão?



LEGOLÂNDIA

Como é habitual nos títulos da Lego, os gráficos são fantásticos. As personagens, com as suas cabecinhas amarelas de Lego, são adoráveis e os cenários são coloridos e decorados de modo a criar ambientes diversificados. O universo de Lego Island 2 é suficientemente grande para te manter colado ao GBC durante horas e oferece-te experiências de jogo variadas para nunca te aborreceres. GB

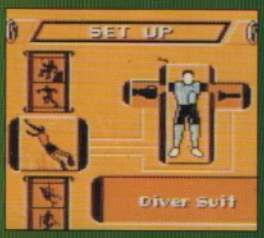
DICA RÁPIDA!!! Tens de levar este jogo a sério se tencionas completar um nível que seja! Não há power-ups, por isso, repara nos pontos fracos dos robôs e tenta disparar para os atingir duma distância segura!

Afasta-te Barbie, os rapazes estão de volta!

Action Man: Search For Base X

INFORMAÇÃO

Editora:	THQ
Género:	Plataformas
Data de saída:	Já disponível



"Um jogo extremamente difícil que tem de ser levado a sério!"

Quando pensavas que o GBC estava a ficar completamente lamechas, com jogos da Hello Kitty e da Barbie a poluir as prateleiras das lojas, eis que chega um dos maiores heróis masculinos num desafiante jogo para homens. Actualmente, quando se diz a palavra "plataformas", não consegues evitar visualizar uma personagem engraçada a andar por cima de folhas e a saltar para cima de cabeça de animais igualmente engraçados. Aqui está uma excepção à regra no que diz respeito a jogos para portáteis. Não há nada de engraçadinho em Action Man: Search for Base X. Inicialmente, isto é um choque porque vais morrendo sem perceber porquê. A resposta é simples: trata-se de um jogo extremamente difícil que tem de ser levado a sério.

Não há coisas para apanhar para recuperar a energia perdida, nem power-ups, nem bónus de invulnerabilidade temporária. Só um homem. Com uma missão.

MISSÃO CUMPRIDA

Action Man mudou desde que éramos miúdos. Ele era um soldado corajoso, que pilotava tanques e coisas do género e agora é uma mistura de James Bond com Rambo, que balança em cordas de bases inimigas distantes, disparando jactos gigantes de lava e rebentando com robôs. Eles não ensinam isto no treino básico, pois não?

PODER DE PLÁSTICO

Com quatro bases primárias para conquistar, cada uma com três missões diferentes, este jogo vai durar nem que seja apenas pela sua dificuldade. Tens de lidar cuidadosamente com os elementos, armado inicialmente só com uma pistola e um arco com flechas – embora apanhes novas armas e fatos (de seminu na nave a camuflados estilo Rambo) – e tentar travar os planos do Dr X... ou algo assim do género. Não há opções para cabo de ligação, nem nada do género, mas há muita violência. É difícil, é duro – é um jogo de homens. GB

Sendo um verdadeiro herói, Action Man pára para treinar um pouco com o arco e aperfeiçoar a pontaria...

O que aconteceu ao herói?

Action Man, ou GI Joe, como lhe chamam nos Estados Unidos, tornou-se num brinquedo fundamental no quarto de qualquer rapaz desde que foi lançado, no ano de 1966. Desde então, nunca mais ninguém o parou. Nos seus anos de serviço activo, ele podia ser encontrado, em qualquer altura, a conduzir tanques, a saltar de helicópteros, a mergulhar em banhos de espuma – até mesmo a andar na Lua.

Mas, eventualmente, o passar do tempo fez com que Action Man (ou Glenn, para os amigos) visse chegar a idade da reforma para ser substituído por um Action Man mais actual e viril, que tem de enfrentar o terrível Dr. X, entre outras coisas.

Glenn casou com a boneca Sindy, Sindy McFee, e assentou numa pequena caixa de brinquedos no Alentejo.

Os olhos dele já não se mexem tão bem e raramente sai do seu cadeirão, onde relembra as suas glórias nos anos 70. Prestamos-lhe os nossos cumprimentos.

TOTAL GAME BOY

TESTA A TUA FORÇA

GRÁFICOS! Boas animações ★★★★☆

SOM! Toca apenas os efeitos especiais ★★★★☆

JOGABILIDADE! Um desafio muito adulto ★★★★☆

DURABILIDADE! Missão cumprida ★★★☆☆

Super! Bom! Mediano! Fraco!

TOTAL! 78%

PARA RAPAZES COM UM DESAFIO DE HOMENS

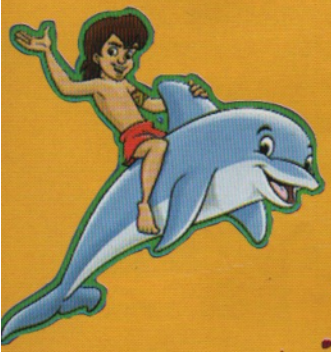
DICA RÁPIDA!!! Quando for a vez de Flipper se mover, pensa bem antes de fazeres algo. Descobre onde está o oxigénio porque vais demorar muito tempo a conseguir completar o puzzle na perfeição.

No fundo do mar azul...

INFORMAÇÃO

Editora:	Ubi Soft
Género:	Plataformas
Data de saída:	Já disponível

Flipper & Lopaka



Flipper e Lopaka são um sucesso nas profundezas. Os desenhos animados dos anos 60, com o golfinho e o seu amigo de 11 anos de idade, eram vistos pelas crianças de todo o mundo. É num animado e colorido mundo subaquático que eles vivem todas as suas aventuras e esta transição para o Game Boy Color foi muito bem feita.

CHEIRA A PEIXE

Mas a questão permanece. Porque é que este jogo é tão difícil? De muitas formas, está bastante longe da fraca qualidade de algumas aventuras em plataformas, mas o que interessa é que este jogo é para as crianças pequenas (mais ninguém sequer ouviu falar dele) e alguns dos aspectos da jogabilidade são tão complicados que é preciso ser-se um génio em videojogos para os resolver. Quando tiveres chegado ao nível oito, todas as tuas capacidades terão sido testadas ao máximo e, se não conseguires estar à altura das exigências, descarregarás a frustração na tua consola que acabará em mil pedacinhos no chão!

TODOS GOSTAM DE GOLFINHOS

Inicialmente, o jogo parece mais uma simples aventura em plataformas – com mais do que algumas ideias tiradas de The Jungle Book – em que Lopaka atravessa os enormes

níveis, combatendo moluscos e outros bichos com concha, até encontrares o cristal.
A partir daí, os níveis permitem-te tomar a forma do golfinho e Flipper tem de encontrar um local sagrado para colocar o cristal. Embora a forma como Flipper se move e fica preso nas paredes seja extremamente irritante, estes níveis ao estilo de Ecco The Dolphin são algo nunca antes visto no GBC.
Tens de apanhar oxigénio, através de bolhas ou saltando para fora de água, o que pode ser incrivelmente difícil, especialmente nos níveis mais avançados. No entanto, as habituais opções UbiKey, que a Ubi Soft coloca nos seus jogos, são um bónus e é a dificuldade que faz com que valha a pena comprar este jogo – se tiveres paciência para o terminar!

INFORMAÇÃO

Editora:	Ubi Soft
Género:	Aventura
Data de saída:	Já disponível

Muda-te para o campo e dedica-te à agricultura.

HARVEST MOON 2 GBC

Passou-se algum tempo desde que os jogadores foram conquistados por Harvest Moon – o engraçado simulador agrícola japonês. Aqueles que fizeram pouco da ideia de os miúdos ligarem os seus Game Boy para andarem a reunir galinhas e a colher nabos logo ficaram viciados nas explorações desta mini-quinta. Naquela época, era um jogo espiritual, em que a quinta estava cheia de espíritos ancestrais e coisas do género. Os tempos mudaram... um bocado.

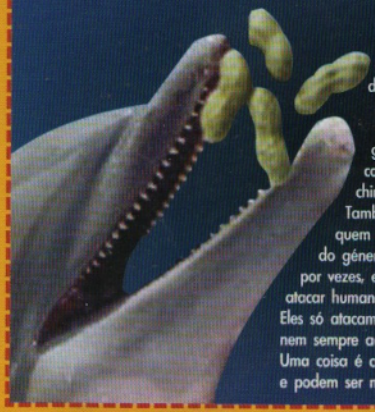
A VIDA NO CAMPO...

Desde que puseste a quinta em forma na primeira aventura, as coisas retrocederam um pouco – ela voltou ao seu estado original. O Mayor planeia transformá-la num parque de diversões (o que não deixa de ser irónico, tendo em conta as semelhanças existentes com Theme Park) e cabe a ti a tarefa de andar pelos campos e mudar o rumo dos acontecimentos. Novamente. As diferenças entre o original e a sequela não vão muito para além disso. A acção propriamente dita do jogo não mudou nada. Ainda lavras o solo, arrancas ervas daninhas e tomas conta dos animais. A maior diferença é que a tua personagem agora parece um elemento de uma banda musical dos anos 80 em vez de um ser humano. As pessoas da cidade, que vendem os seus objectos a preços inacreditáveis, ainda lá estão e ainda vão às festas sazonais.

... É MAIS SAUDÁVEL!

Mesmo assim, ainda é um mundo divertido onde podes passar um bom bocado e pode ser relaxante, embora se o jogares durante muito tempo venhas a descobrir que o trabalho monótono de um agricultor pode ser muito cansativo! De facto, este jogo é muito difícil e tira das ideias de qualquer um ir trabalhar para uma quinta! Não tens dinheiro quase nenhum e tudo o que há na vila custa uma fortuna!

Os Nossos Amigos Golfinhos



Quem não gosta de golfinhos? Bem, nós adoramos e presumimos que tu também deves gostar. Como todos sabemos, os golfinhos são mamíferos excepcionais. O cérebro de um golfinho, em comparação ao seu corpo, é maior que o cérebro dos chimpanzés e grandes macacos. Também se diz que eles podem curar quem nada com eles e coisas assim do género. Mas, há quem defenda que, por vezes, eles podem ser violentos e atacar humanos. Nós não acreditamos nisso. Eles só atacam em legítima defesa, o que nem sempre acontece com as pessoas. Uma coisa é certa, os golfinhos são inteligentes e podem ser nossos amigos.

"Quando chegares ao nível oito, as tuas capacidades já foram testadas ao máximo!"

TOTAL GAME BOY

TESTA A TUA FORÇA

GRÁFICOS!	★★★★★
SOM!	★★★★★
JOGABILIDADE!	★★★★★
DURABILIDADE!	★★★★★

TOTAL! 80%

FINALMENTE, PLATAFORMAS E DESAFIOS!

A não ser que tenhas a sorte de ter uma colheita fantástica logo no início, vais ficar completamente falido, sem conseguir sair dos teus problemas e a ver as semanas passar – o que pode estragar o jogo inteiro. Ninguém te ajuda. Há momentos divertidos, como corridas de cavalos, concursos de pesca, festas e coisas assim do género. Os gráficos são muito coloridos, a música é divertida e há opções de cabo de ligação para trocar gado. Mas, a não ser que sejas um perito em Harvest Moon, nunca conseguirás ser um agricultor de sucesso. GB

Este senhor de barbá toma conta de nós, os agricultores.

TOTAL GAME BOY

TESTA A TUA FORÇA

GRÁFICOS!	★★★★★
SOM!	★★★★★
JOGABILIDADE!	★★★★★
DURABILIDADE!	★★★★★

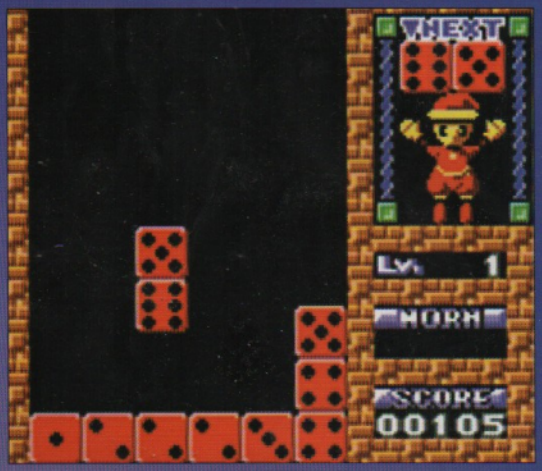
TOTAL! 89%

MAIS DIVERTIMENTO RÚSTICO.

DICA RÁPIDA!!! Coloca as peças de valor 4 nos cantos do ecrã. Entre elas, cabem exactamente quatro peças, as necessárias para eliminar a linha.

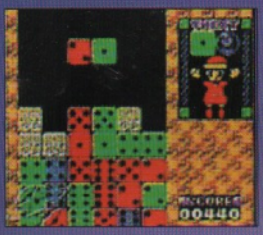
Dados de quebrar a cabeça!

Rox



INFORMAÇÃO

Editora:	Titus
Género:	Puzzle
Data de saída:	Já disponível



Os jogos de quebra-cabeças sempre foram um género popular que nunca deixou de estar na moda. Peças geométricas, bolhas, blocos ameaçadores, tudo serve de pretexto para uma guerra de nervos onde os reflexos rápidos e capacidade de visualização ditam as regras.

JOGAR AOS DADOS

Para eliminar linhas e ganhar pontos em Rox é preciso ter muita atenção aos valores mostrados na face dos dados e colocá-los de forma estratégica. Por exemplo, entre dois dados com o valor 2 é preciso encaixar dois dados (independentemente do seu valor facial). Isto faz com que todos esses dados sejam eliminados.

Este processo é válido tanto na horizontal como na vertical. Aliás, uma sequência cujos dados das pontas tenham valores superiores a quatro, só pode ser construída na vertical. Cada linha horizontal leva apenas seis peças, o que equivale a dados com valor 4 nas pontas, com outros pelo meio.

DUELOS A DOIS!

Uma coisa é certa, depois de lhe apanhares o jeito, ficarás completamente viciado em Rox. O combate contra o CPU é desafiante, mas, acredita em nós, é ainda mais divertido enfrentar um amigo no modo Vs, através do cabo de ligação. Neste modo, além das dificuldades habituais, ainda terás de lidar com os dados que são atirados para o teu ecrã de cada vez que o teu adversário elimina uma linha. Difícil? Sim. Mas bem giro e viciante! **GB**

Tens de colocar os dados de forma a eliminar linhas na vertical e horizontal.

O anfitrião de Rox dá início à partida. Aguardam-te muitos dados. Não te atrapalhes com os números!

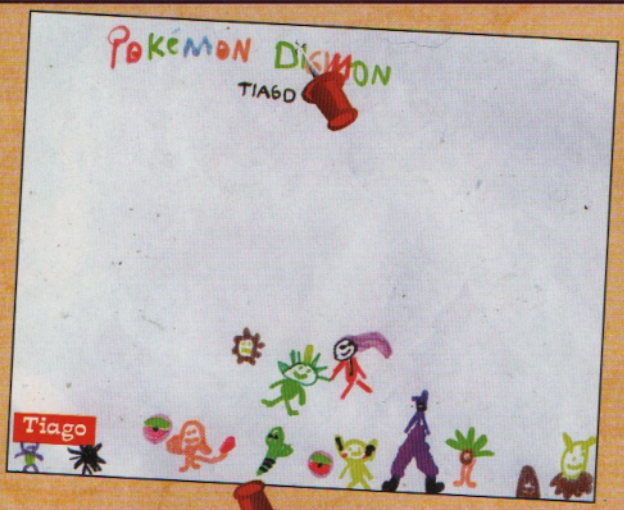
Para uma decisão acertada, leia a revista PlayStation. A única para todas as gerações.

Todos os meses oferta de um CD com demos dos melhores jogos.

JÁ nas bancas

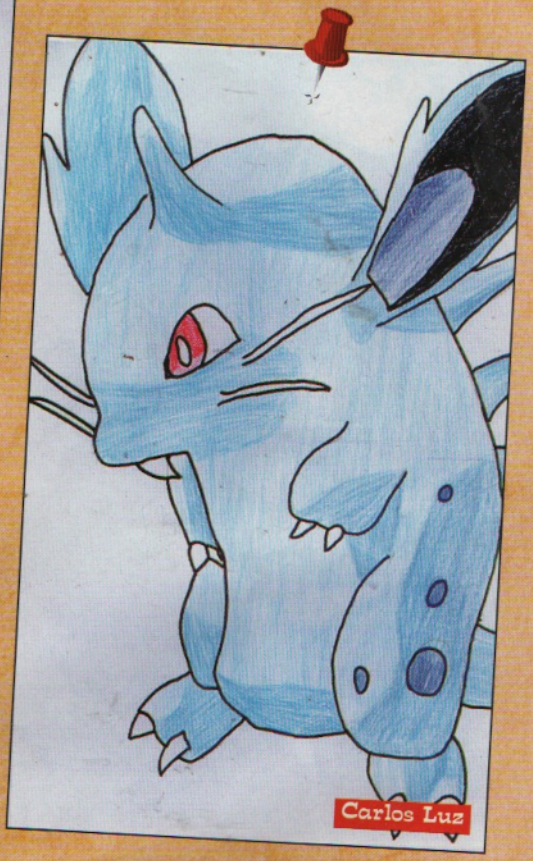
Lápis & Papel

SEND YOUR LETTERS AND PICTURES TO...
SCRIBBLINGS,
TOTAL GAME BOY
PARAGON PUBLISHING,
ST PETER'S ROAD,
BOURNEMOUTH,
BH1 2JS
André Reis
WINNER
LOSER
André Pereira
SQUIRTLE
Tiago Paixão

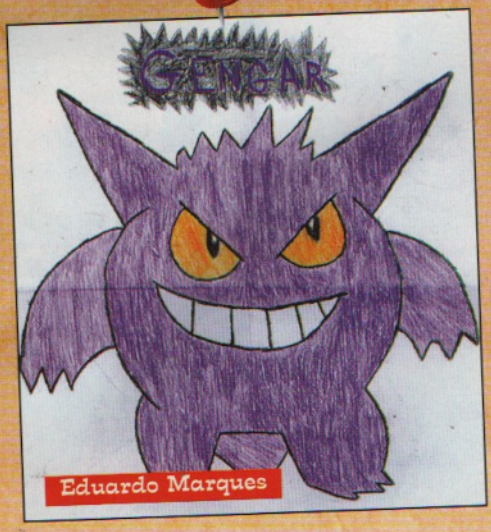


Tiago

Inês Gonçalves

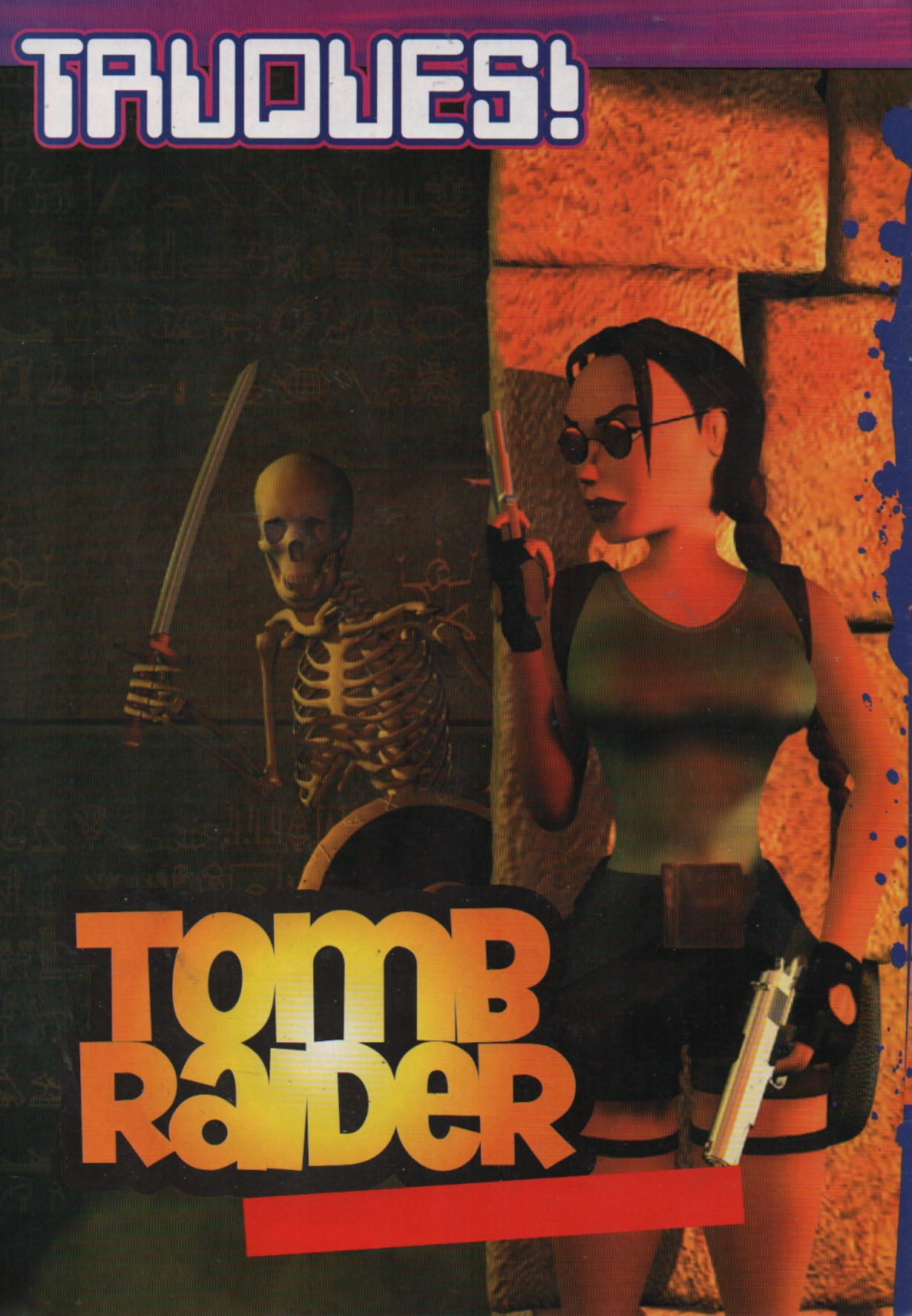

Carlos Luz

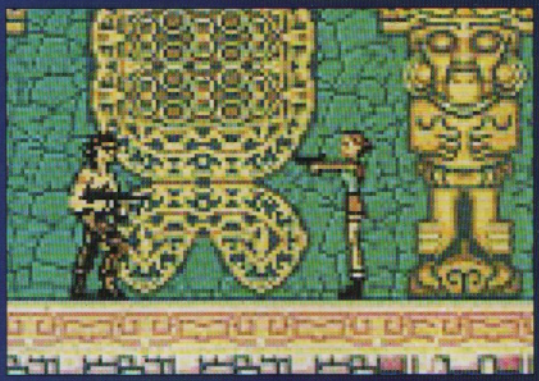
André Martins



Eduardo Marques

TRUQUES!





A acção passa-se em Moscovo e és Lara Croft. Concordaste em encontrar-te com um amigo Biblioteca de Antiguidades Pushkin, que por acaso é professor, e vai-te pedir para lhe fazeres um favor. Mas que favor é este? Bem, parece que existiu um louco chamado Quaxet que matava muitas pessoas. Passado algum tempo, as pessoas fartaram-se disto e resolveram aprisioná-lo num cristal. Entretanto, a pedra desapareceu, mas parece que pode estar num templo na Amazónia. É melhor fazeres as malas.
Mas, é claro que não te íamos enviar numa missão perigosa sem nenhuma ajuda! Por isso, para aqueles que já tentaram e falharam a missão, aqui está um guia simples para te ajudar a fugir daqueles picos e a rebentar com aqueles monstros. Mas, não respondemos a tudo. Ainda há muitas esferas e objectos que tens de apanhar para completares esta aventura. Isto significa que terás de estar atento. O jogo continua a ser difícil!

VAMOS LÁ, ENTÃO!

Quando entras pela primeira vez no templo, este nível serve para te habituares aos controlos do jogo. Podes procurar os pacotes de saúde e paus de dinamite, de que vais precisar. Neste nível, se fores para a direita, encontrarás um portal que te leva à secção seguinte. Depois desta sequência, vai para a esquerda e grava o jogo.

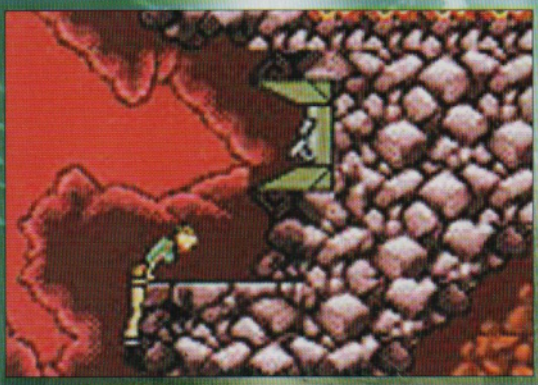
TEMPLO A

Vai para a esquerda e sobe pelos parapeitos até chegares a uma escada. Sobe a escada e outro conjunto de parapeitos. Há ainda outra escada, seguida de mais parapeitos para subires. Saltando por cima da fenda à direita poderás apanhar um pau de dinamite. Usa a dinamite para rebentar com a parede de pedra. Há mais alguns parapeitos e irás dar a um local com uma pedra que dispara dardos, pela qual tens de passar rapidamente. Continua a ir para esquerda e encontrarás um cristal. Continua para a esquerda, passa pelo chão que cai e desce a escada. Vai para a esquerda, para chegares a uma pequena parede.
Depois de subires esta parede, tem cuidado com a cobra. É melhor matá-la! Prossegue para a esquerda e passa por outro chão que cai, o qual terás de saltar no caminho de volta! Sobe um nível para apanhares uma caixa de primeiros socorros grande e dinamite. Volta a descer, continua a ir para esquerda e acciona o interruptor. Volta para o caminho de onde vieste, até chegares a uma escada que se encontra depois de um pilar de pedra! Usa a dinamite para destruir a obstrução, para que possas descer a escada.
No fundo, há uma superfície que te permite deslizar até ao fundo. Tem cuidado com a cobra e com os dardos venenosos. Vai para a direita, passando pelas caras e sobe a escada. No topo, salta por cima da fenda e acciona o interruptor. Agora, quando saltares para trás, poderás subir para o nível superior. Há três escadas para subires.
Quando chegares ao topo, terás de descer para o outro lado e ir para a esquerda, até caires na água.

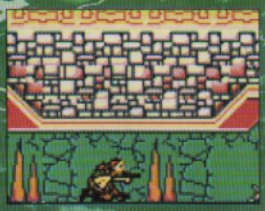
TEMPLO B

Depois de apanhares a chave, tens de encontrar a porta. Voltando para trás, pelo caminho por onde vieste, encontrarás uma porta escura. Entrando nesta porta estarás de volta à sala do Templo B.
A porta trancada de que estás à procura fica no canto inferior direito do templo. Vai para esquerda, até chegares a uma escada, e sobe para o topo. Vai para direita e sobe para o parapeito estreito. Vira à esquerda para te agarrares às vinhas. Segue pelas vinhas até ao fim e deixa-te cair. Quando trepares os próximos parapeitos, tem cuidado com os dardos. Quando chegares ao topo, vai para a esquerda e salta de parapeito em parapeito até chegares a uma escada que desce. Quando chegares ao fundo, vai para a esquerda e deixa-te cair dois parapeitos abaixo. Tem cuidado com os dardos. Vai para a esquerda e deixa-te cair. Mata a cobra. Rola para a direita, por baixo da ponte, e deixa-te cair para um nível inferior. Usa a escada. Verás que há outra escada que desce e que está bloqueada por dois tijolos dourados, que só podem ser removidos com uma alavanca. Podes encontrá-la indo para a esquerda, subindo uma escada, apanhando alguns objectos e activando o interruptor.
Se voltares agora para o local

Os movimentos de Lara são muito precisos e terás de praticar um pouco para os dominares!



Entre os níveis, aparecem umas excelentes cenas que contam a história. Vale a pena vê-las!



Os picos são dos piores inimigos de Lara! Basta um único toque para ela morrer!

onde estavam os tijolos dourados, verás que já não estão lá. Desce a escada e salta para o parapeito do lado direito. Apanha os itens. Volta para a escada e continua a descer até teres de saltar para outro parapeito. Este parapeito tem um interruptor que abre uma porta azul por baixo da escada. Depois de accionar o interruptor, desce pela escada, deixa-te cair no parapeito inferior e vai para a direita. Terás de saltar (salto longo) por cima de um poço com picos. Depois do salto, prossegue para a direita até chegares à porta azul. Entra pela porta para encontrares um ponto de gravação.

TEMPLO C

Usa a chave na fechadura e entra pela porta. Este caminho vai dar a três portas com sinais de cor azul, amarela e vermelha. Nas tuas viagens, já deves ter encontrado as alavancas azul e amarela, por isso só falta a vermelha. Deixa-te cair na abertura, vai para a direita e desce para o nível inferior. A barreira de pedra que aqui está tem de ser destruída com dinamite. Depois de a destruíres, desce a escada e vai para a direita, prosseguindo até ao final do parapeito. Deixa-te cair e vai para a esquerda até chegares a uma escada. Quando subires, descobrirás que a câmara do meio tem uma chave. Para a abrires esta câmara, trepa até topo, atravessa a fenda, usa as vinhas, vai para o parapeito à direita e acciona o interruptor. Agora podes voltar à câmara e apanhar a chave. Dá um salto longo a partir desta câmara para ires para o lado oposto. Vai para a direita, passando pelo poço de picos e sobe a escada que desceste anteriormente. Vai para o parapeito da esquerda, sobe outra escada e salta para um parapeito à direita. Prossegue através do túnel e tem cuidado com as cobras. Sobe para o parapeito seguinte e salta por cima da fenda para apanhares mais dinamite. Se desceres um nível e usares a chave para abrir a porta azul, poderás ir para a direita, balançar usando as vinhas e chegarás a um interruptor na parede que abre a porta que te impedia de chegar à alavanca vermelha! Salta para baixo e atravessa as fendas do lado esquerdo. Desce para a câmara inferior e apanha a alavanca vermelha! Volta pelo caminho de onde vieste e vai para o ponto de gravação do jogo pelo túnel inferior. Vai para a esquerda até veres a escada. Sobe pela escada e salta para a direita, para encontrares um interruptor que abre um tijolo dourado localizado acima de ti. Salta para trás, sobe e entra pela porta. Do outro lado desta porta há três portas coloridas nas quais tens de colocar as alavancas. Depois das cenas, vai para a esquerda e desce pela rampa para ires para o templo. Vai para as escadas e vira-te para a estátua. Pressiona A.

TÚMULOS REAIS A

Entra na porta encarnada e vai para a direita. Desce a escada e prossegue para a esquerda, atravessando um poço de picos. Sobe a escada. Sobe a outra escada à direita. Quando chegares ao topo, salta por cima da fenda e accona o interruptor. Salta para trás e acciona o outro interruptor, que te dá acesso à chave esqueleto. Vai para a esquerda, desce a escada e salta para o parapeito à esquerda. Vai para esquerda e desce a rampa. Acciona os interruptores que estão no fundo. Entra pelas portas, dispara sobre o inimigo e vai para cima do interruptor que abre o chão. Deixa-te cair e desce a rampa. Vai para a esquerda, sobe para os parapeitos e prossegue para a esquerda. Apanha o pedaço de bastão na caixa verde do esqueleto (cuidado com os inimigos). Prossegue para esquerda, pelos parapeitos, até encontrares um inimigo que te impede de sair do túmulo. Dispara contra ele e acciona o interruptor. Vai para a esquerda e sai.

TÚMULOS REAIS B

Há uma abertura que te deixa cair em frente a uma porta azul. Quando deslizares, lembra-te de saltar no fim para ires para um parapeito. Desliza para direita e vai para a esquerda. Há umas pedras que caem, permitindo-te descer e aceder a um interruptor. Prossegue para a esquerda e sobe a escada. Sobe para o parapeito e sobe outra escada. Salta para o parapeito à esquerda, apanha a chave dourada e dispara para o interruptor do tecto. Aparece uma nova abertura. Sobe através dela. Dispara para o outro interruptor do tecto e vai para a abertura do lado direito, que tem a escada. Sobe pela escada e vai para

Não há forma de parar Lara quando ela desce uma rampa. Reza para não teres nada à espera lá em baixo!

o parapeito à direita. Usa a chave dourada para abrir a porta e acciona o interruptor para revelar algumas plataformas. Sobe para estas plataformas e usa os ferros para atravessar a fenda. Acciona o interruptor e vai pela passagem à direita. Livra-te das pedras do chão e desce a escada. Deixa-te cair e atravessa para o outro lado da abertura. Desce a escada. Vai para a direita para descobrires um interruptor por baixo de um parapeito e prossegue para a direita, por baixo de um tecto baixo e sobe a escada. Salta para as plataformas à direita. Continua a ir para direita. Acciona o interruptor e passa através da nova abertura. Acciona outro interruptor e apanha a chave do altar. Vai para a esquerda, por baixo do tecto baixo, e prossegue pelo parapeito até chegares à abertura da porta verde. Entre e salta para o parapeito à esquerda. Agora vai para a direita. Usa a chave do altar para o abrires a apanhares outro pedaço do bastão. Vai para a esquerda e acciona o interruptor para revelar uma escada. Sobe a escada e vai para o parapeito à direita. Entra pela porta. Sai e vai para a direita, para a porta azul. Entra para completar o nível.

TÚMULOS REAIS C

Vai até à estátua que tem os braços estendidos, para apanhares outro pedaço do bastão. Volta para o parapeito que vai dar à porta azul. acciona o interruptor e volta para a estátua. Pelo caminho, verás uma nova abertura com uma porta dourada. Deixa-te cair e entra pela porta. Vai para a direita e prossegue pela passagem que passa pelos totens encamados. Passa por cima da abertura do chão e vai para o parapeito estreito que vai dar a uma escada. Desce a escada, vai para a direita e acciona o interruptor. Volta a subir e continua a ir para direita até caires para um nível inferior. Prossegue para direita e deixa-te cair novamente. Vai para esquerda e acciona um interruptor. Agora podes voltar para a porta azul e accionar outro interruptor. Sobe a escada e vai para o parapeito à direita. Salta deste parapeito para aterrares numa plataforma flutuante roxa. Salta para outra plataforma à direita e depois para a esquerda. Salta novamente para esquerda e depois para direita. Salta novamente para a direita, para outra plataforma e depois desce para um pequeno parapeito com picos. Salta outra vez para baixo. Vai para a esquerda até chegares a uma porta encamada. Entra e vai para a direita. Deixa-te cair na água. Nesta secção, tens de encontrar os dois interruptores que estão do lado direito da área. Não te esqueças de usar as bolsas de ar! Estes interruptores dão acesso a uma câmara onde está uma chave dourada. Depois de apanhares a chave, vai para o lado inferior direito da área, sai da água e entra numa porta encamada. Vai para a direita, para chegares à parede de pedra destrutível. Sobe para o parapeito, passa pelo inimigo e sobe a escada. Acciona o interruptor. Volta para parede de pedra e destrói-a. Vai para as duas escadas, desce e vai para a esquerda. Usa a chave dourada para abrir a porta e vai para o túmulo.

CÂMARAS DO TESOURO A

Desce as plataformas e entra pela porta do canto esquerdo. Esta sala tem duas portas. Vai para direita e usa a chave para abrir a porta azul. Acciona o interruptor. Sobe a escada e entra pela porta azul. Vai para direita e sobe a escada. Prossegue para a direita e desce os parapeitos. No fundo, vai para a esquerda, passando por todas as armadilhas, e dispara

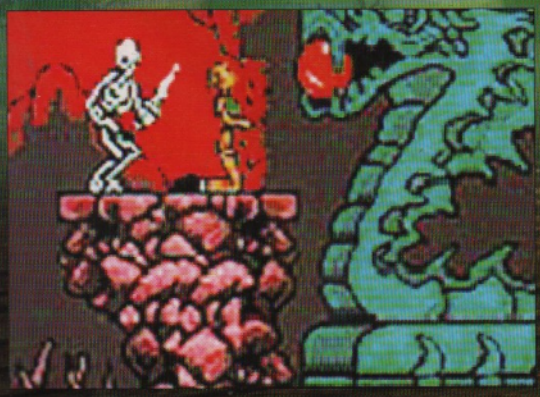
para o interruptor do tecto. Desce as restantes plataformas. Acciona o interruptor da esquerda e sobe pelo caminho de onde vieste para descobrires que faltam pedaços do chão. Desce e salta para a direita. Sobe a escada. Passa pelo inimigo, desce a outra escada e vai na direcção dos totens. Coloca os amuletos (sol e lua) nos seus respectivos lugares. Segue pela passagem que se abre para ires para o próximo nível!

CÂMARAS DO TESOURO B

Procura a chave da outra porta e volta para o início do nível, na ponta esquerda da área. Sobe a escada e desce para um pequeno parapeito. Vai para a direita e sobe uma escada. Usa a chave na fechadura. Vai para a direita até chegares ao local onde podes colocar o Snake's Eye que apanhaste. Vai para direita e desce a inclinação. Salta antes de chegares ao fundo, para não caires em cima dos picos. Vai até ao final do parapeito e deixa-te cair. Desliza e salta para escada, antes de chegares ao fundo. Sobe a escada e abre a porta com a chave. Sobe para a esquerda e desce a escada. Vai para a direita e apanha a terceira peça do painel.

CÂMARAS DO TESOURO C

Dispara para o interruptor do tecto e vai para junto do interruptor da parede do lado superior esquerdo da área. Vai para a direita, para chegares ao interruptor, e atravessa as fendas. Sobe a escada e salta por cima da fenda para ires para a escada à esquerda. Desce, prossegue para a esquerda e destrói a parede de pedra. Entra pela porta. Acciona os interruptores e salta para as plataformas flutuantes, para ires para uma área entre duas paredes deslizantes. Desliza pela da esquerda e salta para evitares os picos.



Vai para a esquerda e sobe pelos parapeitos. Sobe a escada, passa pelo inimigo e desce outra escada. Vai para a direita, desliza pela rampa, salta para a escada e desce até poderes saltar para o parapeito à esquerda. Prossegue para a esquerda, salta para outra escada e desce-a. Quando chegares ao fundo, vai para a direita, elimina todos os obstáculos e apanha uma chave. Esta chave abre uma porta azul que dá acesso a um novo nível.

CAVERNAS A

Entra pela porta azul e dá um salto longo para passares o poço de picos. Desce e salta para direita. Desce a escada, salta para o outro lado,a destrói a parede e desce outra escada. Apanha a dinamite, destrói outra parede e desliza para a água. Nada para a direita, segue o caminho que vai para esquerda e sobe até à superfície. Cá fora, vai para a esquerda e mergulha na próxima abertura com água. Mergulha até ao fundo e segue pelo caminho da esquerda. Depois, vai para a direita até o caminho terminar. Prossegue para a direita e nada para a superfície. Sai da água pelo lado direito. Encontra o interruptor e volta para dentro de água. Vai para a esquerda até veres um interruptor no canto inferior esquerdo. Acciona o interruptor e vai para a esquerda até à intersecção. Depois, vai para a direita. Continua a ir para a direita até o caminho se dividir em três. Segue pela passagem que sobe para a esquerda, até chegares a uma porta azul. Vai para baixo para encontrares uma passagem secreta. Nesta câmara há dois interruptores que abrem a porta azul. Entra pela porta e procura a bolsa de ar acima de ti. Vai para direita e dirige-te para a esquerda, na intersecção. Continua a ir para a esquerda até encontrares outro interruptor. Acciona-o e volta para trás. Quando chegares à intersecção, segue para a direita. Segue por esse caminho através das portas e vem à superfície. Sobe para o parapeito e destrói a parede. Fim do nível.

CAVERNAS B

Desliza pela rampa do lado direito. Prossegue para a direita, pelos parapeitos e dá um salto longo para chegares à escada. Sobe e desce pelo outro lado. A meio da escada, salta para o parapeito para accionar outro interruptor e continua a descer. Desliza para a água e segue pelo caminho até à superfície. Sobe para os parapeitos e sobe a escada. Mata o guarda e salta para o local onde ele estava. Acciona o interruptor e volta a para a água. Sobe pelo lado direito e vai para a outra abertura com água. Nada para baixo e para a esquerda, para encontrares uma passagem secreta, marcada por pedras laranja, que te leva até outra passagem, onde deves encontrar um interruptor. Volta para trás, segue para a direita quando chegares ao cruzamento e vai para baixo. Ir para esquerda permite-te apanhar um diamante encamado. Nada para o último interruptor e vai para a esquerda para encontrares mais um interruptor. Este interruptor abre uma porta azul à direita. Passa por ela, para ires para a superfície. Sobe pelo lado esquerdo e sobe a escada para que possas entrar pela porta. Vai para a direita, para chegares ao Bat Shrine e colocares os diamantes. As portas abrem-se para poderes sair do nível.

TEMPLO VULCÂNICO A

Sobe para cima da porta azul selada e acciona o interruptor. Salta para a esquerda passando pela porta azul levantada. Sobe pela escada e vai para o parapeito à direita. Depois de entrares pela porta, vai para esquerda e sobe parapeitos para accionares o interruptor que está no topo.

Vai para a esquerda e atravessa a fenda e o poço. Acciona o interruptor, volta para trás e entra pela porta azul. Deixa-te cair e vai para a direita, para entrares noutra porta. Agora vai para esquerda e sobe para a plataforma flutuante. Deixa-te cair, vai para a esquerda e destrói os mosaicos do chão, para que possas cair para outro nível e deslizar para a esquerda. Entra pela porta e segue para a direita, pelo parapeito. Salta por cima da fenda e desce pela escada. Vai rapidamente para a escada da direita e vai para a esquerda, saltando por cima do poço e seguindo para a porta que está aberta. Deixa-te cair dos parapeitos e atravessa a fenda que fica por cima de uma porta azul. Atravessa outro poço e coloca a esfera na boca do dragão! Volta para a porta azul, desce a escada e salta para a direita, para o outro lado. Depois de outro salto por cima de um poço, estarás junto a uma porta fechada. Sobe pelos parapeitos para chegares à escada e sobe pela escada para disparares para o interruptor do tecto. Desce e entra na porta. Acciona o interruptor para abrires outra porta e salta para baixo, para accionares outro interruptor. Volta para o segundo parapeito e sobe para os ferros do tecto. Vai para a esquerda, deixa-te cair e apanha uma peça de painel que está atrás da porta azul.

TEMPLO VULCÂNICO B

Encontra a sala que tem uma cobra por cima de uma porta. Desliza por trás da porta para encontrares o chefe do nível. Mata a cobra gigante (deves ter bastantes munições e caixas de primeiros socorros antes de a confrontares) e vê Lara destruir a Nightmare Stone.

TEMPLO VULCÂNICO C

Altura de fugir! Dá um salto longo por cima do poço de lava e vai para os ferros do tecto. Atravessa e deixa-te cair. Este parapeito tem mosaicos que caem, por isso tens de ser rápido a passar. Sobe a escada e desce pelo outro lado, para que possas saltar para o parapeito à direita. Salta por cima do poço e prossegue para a esquerda, para chegares à escada. Escala os parapeitos. Salta por cima da fenda e aterra num parapeito flutuante. Salta os próximos parapeitos e aterra num parapeito abaixo. Encontra o interruptor e desliza pela rampa. Sobe a escada, atravessa mais alguns parapeitos flutuantes e dá um salto longo para passares a fenda à esquerda e ires para o parapeito seguinte. Entra pela porta, passa por baixo da secção baixa e sobe a escada. Vai para a esquerda e salta para baixo. Entra na porta azul. Acciona outro interruptor, vai para o ponto de gravação e sobe para o parapeito acima. Vai para a esquerda, sobe a escada e salta para o parapeito do lado direito. Agarra-te aos ferros do tecto e vai para a esquerda. Deixa-te cair na rampa. No fundo, salta para escada e desce para apanhares uma chave. Volta a subir e salta para a outra escada. Sobe até chegares a outra rampa. Desliza pela direita e vai para o parapeito que atira lava. Agarra-te aos ferros do tecto e vai para direita. Usa a chave para abrir a porta e salta as próximas plataformas até poderes trepar os parapeitos. Quando chegares ao topo, desliza novamente e salta para o parapeito à esquerda. Desce outra rampa e salta para o parapeito que tem o interruptor. Deixa-te cair do parapeito para uma plataforma abaixo. Vai para direita e salta pelas plataformas para voltares para a rampa. Desliza (novamente) e salta para o parapeito à esquerda. Entra pela porta, sobe os parapeitos, salta por cima das fendas e continua a ir para esquerda, até chegares a uma escada. Sobe pela escada e salta por cima do poço. Os mosaicos devem cair, por isso deixa-te cair quando desceres a rampa e ires para a outra rampa. Salta desta feita para um parapeito e continua a ir para direita. Salta por cima de outro poço e para outro parapeito flutuante. Vai para escada, sobe-a e salta para a esquerda. Trepa alguns parapeitos e dá um salto longo para chegares a outro parapeito. Deixa-te cair para a esquerda e dá um salto longo para chegares a uma escada. Sobe as escadas até ao fim e, já está! Muito bem! Agora podes beber um refrigerante fresco! Provavelmente precisas!

CORREIO

PASSATEMPO

OS VENCEDORES DO PASSATEMPO PLAYMOBIL, PUBLICADO NA TOTAL GAME BOY Nº 5, VÃO SER PREMIADOS COM UM JOGO DE HYPE THE TIME QUEST OU LAURA HAPPY ADVENTURE. OS FELIZARDOS, AUTORES DAS FRASES MAIS ORIGINAIS, SÃO:

Alexandre Carvalho (Cruz de Pau)
André Rodrigues (Évora)
Celestino Magalhães (Vila Mea)
Francisco Silva (Cacém)
Marco Magano (Sesimbra)
Marco Martins (B. Banheira)
Ricardo Silva (Funchal)
Rúben Lopes (Porto)
Sónia Parreira (Lisboa)
Tiago Gomes (Lagoa)

OURO & PRATA

Olá Redacção da revista Total Game Boy, o meu nome é João Francisco, tenho 15 anos e gostaria muito que me respondessem a 4 pequenas questões que passo já a mencionar: quando ao certo vem o Pokémon Ouro & Prata, posso pôr no meu Game Boy jogos de outros países, se puder quais os países, e já agora onde se situa a tal Ilha da Espuma?
É que eu não entendi muito bem. Quando vão possibilitar às pessoas assinarem a revista e, já agora, será que podiam de vez em quando dar um booster de Pokémon.
João Quintas – via email

A versão Ouro & Prata de Pokémon já se encontra à venda. Não deves ter dificuldade em encontrá-la. Podes jogar jogos de outros países no teu Game Boy, não há problema pois são jogos em cartuchos. Para ires até à Ilha da Espuma nas versões Vermelha & Azul tens de fazer surf para Sul de Fushia City. Quanto às assinaturas, lê a resposta dada ao leitor Tiago Bonifácio. Oferecemos recentemente um booster Pokémon na nossa revista Pokémon World.

CLUBE DE SÓCIOS

Olá, chamo-me Tiago e gostaria de saber se vai haver algum clube de sócios ou assinaturas da revista. Também quero dizer que os truques para apanhar Mew não funcionam e gostaria de saber se têm alguns truques secretos para Pokémon sem ser o Missigno.
Tiago Bonifácio – Lisboa

Não está planeado nenhum clube de sócios e quanto à hipótese das assinaturas, de momento não é viável, pois a revista ainda não tem um ano de edições. O custo de envio por correio é demasiado elevado e a revista ficaria mais cara aos assinantes do que àqueles que a compram nas bancas. Vamos esperar mais algum tempo. O truque que publicámos é o único que temos e, sendo Mew um Pokémon ultra-raro, é muito difícil conseguir apanhá-lo.

ACESSÓRIOS

Chamo-me André e sou um grande fã do Game Boy e, claro, da vossa excelente revista. Antes de comprar um jogo para Game Boy, consulto sempre a vossa revista e, até agora, os jogos que vocês aconselham são excelentes. Eu e a minha irmã gostávamos que testassem o jogo Rainbow Six e Godzilla. Em relação aos acessórios Game Boy, gostava de saber quando chegam a Portugal as capas amovíveis e quanto custam. E a ligação pelo telemóvel? Quanto custará e funciona com que telemóveis?
André Simões – Rio de Mouro

O jogo Rainbow Six já foi testado na revista nº 3 e o teste de Godzilla está na página 20 desta edição. Conhecemos vários acessórios para Game Boy, como bolsas de transporte, carteira em pele para protecção do GB como as que se usam nos telemóveis e adaptadores que se colocam nos comandos, mas ainda não vimos nenhuma capa amovível e não temos data prevista para a sua chegada a Portugal. Não está previsto que o adaptador de sistema móvel para Game Boy chegue à Europa nos próximos tempos.

JOGO DE CARTAS

Sou um grande fã vosso e gostaria de saber se há dicas para Pokémon Trading Card Game e, se houver, quais? Também gostaria de saber se há truques para Wario Land 3 e Chicken.
André Lima – Massamá

O guia para Pokémon Trading Card Game já foi publicado na edição nº 7. Os truques de Wario Land 3 e Chicken Run serão publicados em edições futuras.

Serie TV
DIGIMON
TRANSFORMÁVEIS
BANDAI
DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS

Pokémon™*

ESTAMPAS ILUSTRADAS

Domina o Jogo!

Gym Challenge dá-te a oportunidade de entrares na pele dos maiores Lideres de Ginásio!

- Novas Cartas, novas Estratégias
- 4 Decks Temáticos: Sabrina, Koga, Blaine e Giovanni
- Boosters de 11 cartas
- 126 Cartas de Pokémon novinhas em folha, incluindo Cartas de Treinador holográficas

www.wizards.com/pokemon

Dúvidas? 21 859 01 69

GYM CHALLENGE™

*1995, 1996 and 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon, Gym Challenge e o selo oficial da Nintendo são marcas registadas da Nintendo. Wizards of the Coast é uma marca registada de Wizards of the Coast, Inc. ©2001 Wizards of the Coast, Inc.

Disponível apenas em inglês